POPULIARIAUSIAS ŽAIDIMŲ ŽURNALAS LIETUVOJE!

4,3GB DVD

PC klubas

10 ŽAIDIMŲ APŽVALGŲ

KARTU SU GAMES.LT

Nr. 12 (55)
Kaina 9,99 Lt

Prenumeratos kaina su DVD 7,99 Lt

16 psl. PC Gamer demo

grand theft auto IV
SPECIALUS REPORTAŽAS



UPG United Publishing Group
ISSN 1648-6854
2007'12
9 771648 685027

Mėnesio žaidimai

THE WITCHER
Lenkų veiksmo RPG pasididžiavimas

CALL OF DUTY 4
Tikras karas su visomis savo baisybėmis

NEED FOR SPEED PROSTREET
TIUNINGO KONKURSAS!

ŽAIDIMŲ APŽVALGOS: Crysis | Kane & Lynch: Dead Men | Painkiller: Overdose | Supreme Commander: FA

Nuo 2008-ųjų PC klubas keičiasi į PC GAMER

Prenumeruok populiariausią PC žaidimų žurnalą pasaulyje lietuviškai!



Laimėk vardinius PC Gamer marškinėlius su visas slaptas naujienas ir gandus sužinančiu Šnipu!

Kiekvienam skaitytojui, 2008-iesiems metams užsiprenumeravusiam PC Gamer žurnalą nuo 6 iki 12 mėnesių, dovanosime marškinėlius su pasirinktu vardu ar „nick'u"!



Prenumeratos kaina pašte mėnesiui – 7,99 Lt

Žurnalą galima prenumeruoti visuose Lietuvos Pašto skyriuose, prenumeratos indeksas ***5411***, o taip pat internete adresu www.post.lt arba www.prenumerata.lt.

DĖMESIO!

Kad gautumėte marškinėlius ir dalyvautumėte lošime dėl garsiakalbių, užsiprenumeravę turite atsiųsti SMS žinutę numeriu **1656** (kaina — 1 Lt) ir įrašyti tokius duomenis:

PCK (tarpas) Adresas, vardas ar „nick'as" marškinėliams, marškinėlių dydis (S, M ,L, XL, XXL).

Pavyzdys: PCK Jonavos 254a Kaunas, rezidentas, M.

Registruotis reikia iki 2008-ųjų vasario 15 dienos.

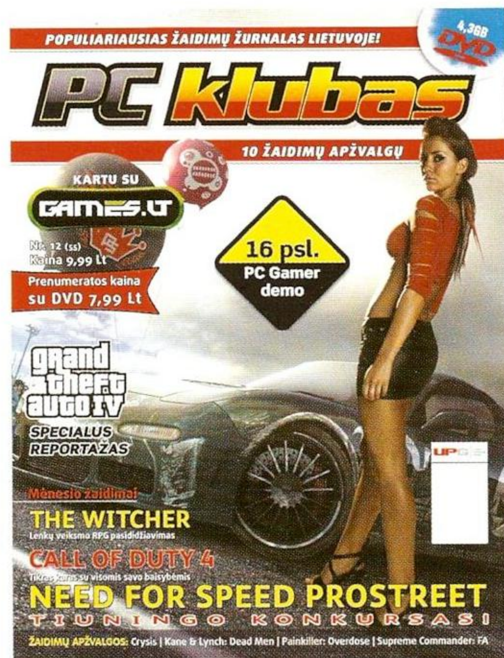
Ši informacija niekur nebus skelbiama, jos reikia, kad patikrintume pagal pašto duomenis ir tuomet išsiųstume jums prizus.

Sveiki,

Sveikiname visus su kasmetine šventine beprotybe! Bent jau žaidimų pasaulio, ypač šiais metais, tai tikrai geriausias apibūdinimas. Kaip kitaip paaiškinti net tris mėnesio žaidimus viename numeryje? Ir tai čia „pasikuklinom", į šią rubriką buvo verta sudėti kone visus numeryje apžvelgtus darbus. Net keista, kad beveik visi žadėti žaidimai su keliomis išimtimis buvo išleisti, nepavėlavo, kaip dažnai pasitaiko, o spėjo laiku pasirodyti ir visiškai mus užgriūti. Čia tiktų posakis „Taip gera, kad net bloga" :). Na, bet šiaip taip išsikapstėme ir dabar pateikiame jums mūsų rinkinuką.

Likite su įvairiais didžiųjų žaidimų įspūdžiais ir emocijomis, kurių šį kartą labai daug. Galbūt dar ir dėl to, jog šis „PC Klubas" — paskutinis, kitąkart susitiksime jau „PC Gamer" žurnale. Kaip tai atrodys, galite žvilgtelti jau dabar apvertę žurnalą ir pradėję skaityti iš kitos pusės — paruošėme nedidelę „PC Gamer" demonstracinę versiją. Iki 2008–ųjų!

Ričardas Jaščemskas



Vyr. redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Redaktorius	Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Reda Lazaravičienė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Rokas Andreikėnas, Vytautas Lukaševičius, Vidas Gavelis, Paulius Paskačimas, Žygimantas Kudirka, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė, Martynas Klimas, Martynas Petkevičius, Tomas Čepulis, Linas Jarmulka.

Žurnalą leidžia UAB „UPG Baltic".
ISSN 1648-6854
Spausdino UAB „ARX BALTICA"
Užs. nr. 7.197
(Veiverių g. 142 B, LT-46353 Kaunas).
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.
www.upg.lt

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Pegi reitingai

Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

Necenzūrinė kalba – žaidime vartojama necenzūrinių žodžių

Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus

Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

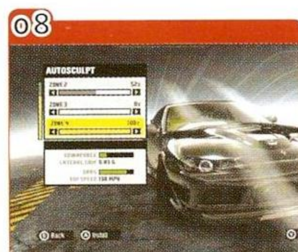
Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

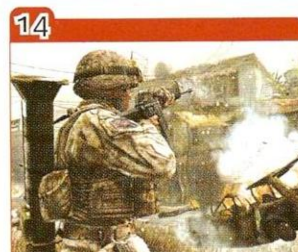
Žaidimų platformos

PC DVD – Asmeninis Kompiuteris
PS2 – Sony PlayStation 2
XBOX – Microsoft Xbox
– Nintendo GameCube
PS3 – PlayStation 3
– Microsoft Xbox 360
Wii – Nintendo Wii

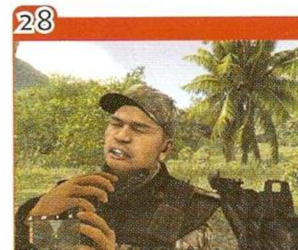
Turinys 07 12

06


08


14


18


28


Labiausiai laukiami žaidimai

1 GTA IV specialus reportažas

www.bioniccommando.com
PLATFORMA PS3 Xbox
ŽANRAS „Nusikaltėlio simuliatorius"
KŪRĖJAS Rockstar
LEIDĖJAS Take Two
PASIRODYMO DATA 2008-03-04

REVOLIUCIJA

1997-ųjų metų lapkritį viena škotų kompanija (tuomet ji vadinosi „DMA Design") sukūrė pirmąją garsios žaidimų franšizės dalį, visiems laikams pakeitusios požiūrį į virtualias pramogas ir sukėlusios daugybę teisminių ir politinių skandalų. Mažai kam dar pavykdavo taip papiktinti amerikiečių vaikų teisių gynėjus, prostitutes ir kitas nesuskaičiuojamas žmonių grupes, kaip tai padarė „Rockstar". Būtent tuo GTA stulbinančiai skiriasi nuo kitų franšizių. Ir, aišku, nereikia pamiršti įspūdingos veiksmų laisvės, įžymios atmosferos ir tipiškos istorijos apie „visiškai pakvaišusį jaunuolį", nusprendusį tapti „visiškai pakvaišusiu gangsteriu".

Pirmos dvi franšizės dalys buvo tik savų jėgų patikrinimas ir pasiruošimas sukurti revoliuciją žanre. Ir 2001-aisiais metais ji įvyko: GTA 3 sulaukė neįtikėtinos sėkmės. Nedelsiant pasirodė visa aibė „klonų", ketinusių atkartoti škotų kompanijos sėkmę. Tačiau jiems taip ir nepavyko pasiekti didžiojo „tėvo" lygio, jo idealaus naujų idėjų ir „geimplėjaus" balanso. Tarsi tik „Rockstar" žino Didžiulę Paslaptį — sėkmės, laisvės ir atmosferos. Ir kompanija vėl yra pasiruošusi pasidalinti su mumis savo kūriniu — tikras revoliucinio GTA 3 įpėdinis greitu metu išvys pasaulio šviesą, bus dar įdomesnis, dar gilesnis, dar labiau apgalvotas ir kur kas labiau tikroviškas.

VEIKSMO VIETA

Kad jūs žinotumėte, kiek ginčų sukėlė ketvirtos dalies veiksmo vieta! Aliejaus į ugnį įpylė pati „Rockstar", užregistravusi kelis pavadinimus būsimiems

> Virtualūs miestiečiai elgsis natūraliau, beveik kaip gyvi žmonės.

žaidimams: „GTA: Sin City", „GTA: Tokyo", „GTA: Bogota"... Tačiau visos kortos buvo atskleistos šių metų kovo 29 dieną — būtent šią pavasarišką dieną pasirodė debiutinis klipukas apie „GTA 4". Beliko tik parsisiųsti jį, kad po kelių minučių įsitikintume — „GTA 4" veiksmas vyks Niujorke.

Į savo virtualų Liberty miestą kūrėjai perkėlė keturis iš penkių tikrojo Niujorko rajonų, tačiau jiems, kaip ir viskam GTA pasaulyje, sugalvojo šiek tiek kitokius originalius pavadinimus. Manhetenas buvo pervardintas į Algonkiną, Bruklinas tapo Brokeriu, Bronksas — Bohanu, Kvinsas — Djuksu. Dar miesto teritorijoje Niudžersio dalis, gavusi pavadinimą Olderni.

Miesto plotas yra kelis kartus mažesnis už San Andreas plotą (dėl to, kad nebėra dykumos ir kaimo vietovės), tačiau sustatytas tankiau, kupinas veiksmo ir plečiasi ne tik į ilgį bei plotį, bet ir aukštį. Vaikinai iš „Rockstar" nustojo siekti kiekybės ir nutarė pakelti kokybės matą į naują lygį — pirmą kartą industrijos istorijoje Niujorkas yra sumodeliuotas taip kruopščiai ir detalizuotai. Čia rasime įžymių vietovių: Centrinį Parką, Laisvės Statulą, Times aikštę ir daug kitų.

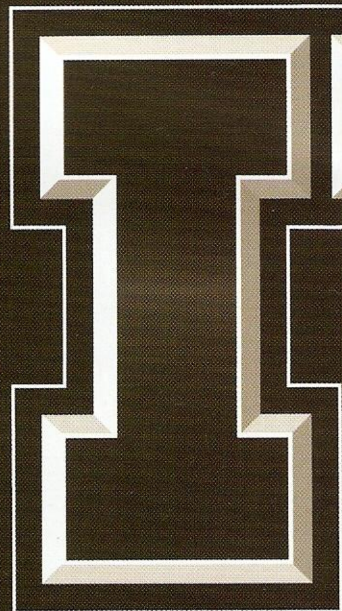
Praeiviai nuo šiol neatrodys kaip klonų būrys. Vietinių gyventojų rūšių bus daug daugiau, o vienodi modeliai turės skirtingus rūbus, šukuosenas... Be to, virtualūs manekenai elgsis natūraliau, beveik kaip gyvi žmonės: rūkys, sėdės ant suolų, valgys, pirks sau „hot dogus", skaitys knygas, bendraus mobiliuoju — visko nė neišvardinsi.

Miestiečių elgesys skirtinguose miesto rajonuose skiriasi; pavyzdžiui, Algonkine dieną judės minios tarnautojų, skubančių savo reikalais, o štai Bohane sutiksite slampinėjančius vaikinus, kurie, pamatę pagrindinį veikėją, pradės prašyti šiek tiek pinigų „paskambinti mamai" :). Be to, tamsiu paros metu miesto gatvėse atsiras daugybė prostitučių, sutenerių, narkotikų prekeivių ir kitų nemalonių asmenų. Bus ir benamių pavartėse.

NUSIKALTĖLIS, BET NE GANGSTERIS

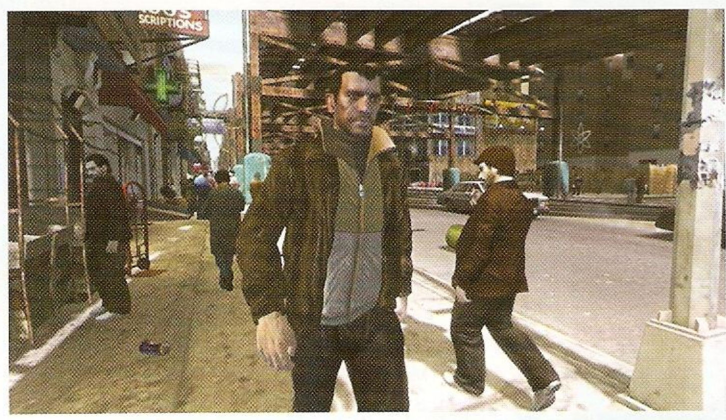
Ir, aišku, neįtikėtinai „charizmatiškas" pagrindinis veikėjas. Kūrėjams visuomet puikiai sekėsi sugalvoti labai spalvingus veikėjus savo franšizės žaidimams. Nekalbusis Klodas, tikras mafiozas Tommi Versetti, grėsmingas juodaodis gangsteris Karlas Džonsonas — visi puikiai sukurti, su unikaliu charakteriu ir humoro jausmu. Ir dar jie visiškai pakvaišę. Kūrėjai teigia, kad tokio tipo veikėjai savo jau atgyveno, jiems nėra vietos naujame GTA, todėl mes, ko gero, nesutiksime senų veikėjų iš ankstesnių žaidimų. Mafijos tema visiškai išsisėmė, o GTA iš „gangsterio didžiuliame mieste" simuliatoriaus tapo, hm, „ne visai įstatymų besilaikančio piliečio" simuliatoriumi. Pagrindinio veikėjo tikslas nuo šiol yra išgyventi nepažįstamame mieste ir kaip nors išspręsti savo problemas.

Tad susipažinkite: Nikolajus Beličius, draugams tiesiog Niko, išeivis iš Rytų Europos. Banditas, prekiautojas viskuo, kas uždrausta, kontrabandininkas, žudikas, žodžiu, labai blogas vaikinas, kuris, tiesa, nori atpirkti savo nuodėmes. Tam jis ir emigravo į JAV norėdamas pabėgti nuo savo praeities, tapti normaliu žmogumi ir praturtėti. Nes jo pusbrolis Romanas tikindavo, kad puikiai įsikūrė



Liberty mieste: gyvena prabangų gyvenimą prabangiame ir didžiuliame name, su ne mažiau prabangių panelių būriu, važinėja nuostabia sportine mašina ir dar 15 tokių pačių kaupia dulkes garaže. Taip sakant, „Amerikietiška svajonė" tikrovėje, o Niko irgi taip nori.

Tačiau viskas nėra taip sklandu, kaip jam rašė pusbrolis. Vos atvykęs į Liberty miestą, Beličius sužino, kad Romanas jam įžūliai melavo: neturi jis nei namo su gražuolėmis, nei sportinių mašinų, nei pinigų. Yra tik nuostolinga taksi bendrovė ir daugybė tūžmingų kreditorių, o ne gražuolių. Su kuriais, žinoma, teks aiškintis Niko. Iš pirmo žvilgsnio, nieko ypatingo — standartinė siužeto užuomazga, kažkas kažkur atvyksta (grįžta) neturėdamas nieko, išskyrus kelis draugus (pažįstamus, giminaičius). Tačiau viskas kur kas sudėtingiau: pasirodo, „nuodėmių atpirkimas" nėra vienintelis ir svarbiausias Niko atvykimo į Liberty miestą tikslas...



RATAI – TAI PUIKU!

Automobiliai visuomet būdavo vienu pagrindinių GTA frančizės kozirių. Kruopščiai sukurti, gražūs ir patogūs — kelionė jais palieka tik malonų įspūdį. Net neabejokite, „Rockstar" išsaugos šią teigiamą tendenciją ir naujoje serijos dalyje. Gal pradėkime nuo transporto priemonių vardinimo, kurių „GTA 4" tikrai NEturės. Užlenkite pirštus. Liberty mieste negalėsite pasivažinėti riedučiais, riedlentėmis ir panašiais ekstremaliais daikčiukais. Kyla klausimų dėl dviračių, nors pasivažinėti jais Pirmąja aveniu butų super! Niko niekada nevairuos kažko neįprasto, neįsiliejančio į virtualaus Niujorko atmosferą — traktorių, kombainų ir milžiniškų džipų. Pro šalį praskrenda „Jetpack" ir kitos fantastinės nesąmonės. Taip pat čia nebus lėktuvų. Oro uostas žaidime, aišku, yra, tačiau patekti į jo teritoriją ir pavogti lėktuvą visiškai neįmanoma, nes to, Niko nemoka valdyti šios transporto priemonės. Nors pagrindinė priežastis paprasta kaip apelsinas — lėktuvų žaidimui visiškai nereikia, miesto plotas nėra didelis ir skrydis iš vieno galo į kitą užimtų daugiausiai 5 sekundes.

O štai automobilių ir motociklų (bei tarnybinių mašinų, tarkime, šiukšliavežiai) Liberty mieste bus, kiek tik nori. Tikslus transporto priemonių kiekis iki šiol nežinomas, patys kūrėjai žada apie 200 modelių. Pamatysime ir pažįstamus iš ankstesnių žaidimų automobilius, gerokai patobulintus, ir visai naujus modelius.

ŽADAMA APIE 200 ĮVAIRIŲ MAŠINŲ MODELIŲ.

Transporto priemonių fizika visiškai pasikeitė, akcentas skirtas tikroviškumui. Dėl to valdyti jas taps sudėtingiau. Nors „Rockstar", aišku, nevers linksmų lenktyniavimų su „farais" skrupulingu autosimuliatoriumi. Kameros padėtis pagal nutylėjimą nukelta žemiau ir kairiau; kūrėjų manymu, ji užtikrins geresnį vaizdą ir leis patogiau vairuoti. Dabar pavogti automobilį jau nėra taip lengva ir paprasta — visos mašinos patikimai užrakintos, o kai kurios net turi signalizaciją. Nors siekiant pasisavinti svetimą turtą reikės paspausti vos vieną mygtuką, animaciškai tai atrodys kur kas sudėtingiau. Iš pradžių Niko teks patekti į mašinos saloną, paskui užvesti variklį, sujungus skirtingų spalvų laidus po paneliu. Kūrėjai sukūrė maksimaliai tikrovišką vieną svarbiausių serijos aspektą, bravo!

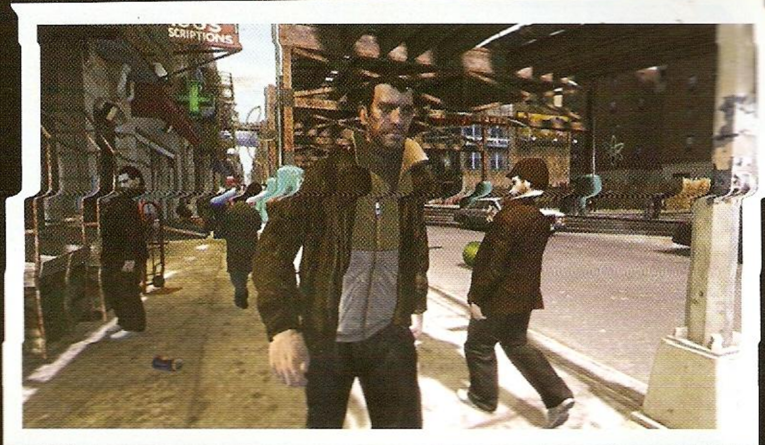
Kartais bus protingiau pasinaudoti taksi paslaugomis, nei išmesti vidury gatvės vairuotoją iš mašinos: tokiu atveju gresia neišvengiami nemalonumai su policija, su kuria žaidime juokauti nepatariama (žemiau). Taksi vairuotojai nuveš Niko į bet kurį Liberty miesto tašką, be to, galės atlikti kai kurias ypatingas užduotis, pavyzdžiui, atgabens prie artimiausios ligoninės, restorano arba parduotuvės.

Dar žaidėjas galės bet kada pasinaudoti visuomeniniu transportu. Jūsų paslaugoms metro, autobusai ir bėginis transportas.

NEJUOKAUK SU ĮSTATYMU!

Įstatymas yra įstatymas, jis vienodas visiems, pažeisti visuotinai paplitusias normas reikia, kad ir kaip kvailai tai skambėtų, ypač atsargiai. Vietiniai tvarkos sargai nemiega ir pasirengę bet kuriuo metu žiauriai nubausti nusprendusį tapti nusikaltėliu žaidėją, o pažangus DI leis jiems veikti dar efektyviau ir pavojingiau.

Didelių pakeitimų sulaukė „žvaigždžių" sistema. Dabar bet kuris, net smulkus įstatymo pažeidimas bus baudžiamas „paieškos žvaigžde". Su sąlyga, jog išgyvens nusikaltimo liudininkai, kurie iškvies policiją. Pavyzdžiui, jums patiko prabangus sportinis automobilis „Inferno", stovintis parkavimo aikštelėje. Ir štai Niko prieina prie šio objekto, išdaužia šoninį langą ir nepastebi jo veiksmus sekančio žmogaus, kuris atėjo čia pasiimti savo mašinos. Jeigu Niko atsikratys šio ne laiku pasirodžiusio tipo, „farai" niekada nesužinos apie vagystę. Jeigu vėpla išgyvens, maždaug po minutės mergina maloniu balsu policijos dažniais paskelbs kažką panašaus į: „Automobilio nuvarymas. Įtariamasis važiuoja raudonu „Inferno" Penktąja aveniu parko pusėn". Ir prasidės gaudynės, apie kurias pakalbėsime kiek vėliau. O dabar prisiminkime multiplikacinį „GTA: San Andreas" su jo atsaniais gyventojais ir nekompetentingais policininkais, ten galėjome suvažinėti dešimtis pėsčiųjų ir niekas nieko nepasakytų. „Žvaigždė" čia buvo duodama tik tada, kai nusikaltimas įvykdomas po policininkų nosimi, kurie pradėdavo šaudyti, net jei CJ vos užkabino patrulio mašiną. Visa tai buvo kažkaip nerealu, nors ir linksma.



Tačiau grįžkime prie persekiojimo, kuris visiškai skiriasi nuo ankstesnių GTA kartų. Čia viskas kitaip: „farai" kaip ir gyvenime pasiekia nusikaltimo vietą ne akimirksniu, o praėjus kelioms minutėms. Kai Niko gauna „įtariamojo" statusą, radare atsiranda mirksintis raudona ir mėlyna spalvomis apskritimas, kurio centre — vieta, kur buvo įvykdytas nusikaltimas. Tokiu būdu žaidimas vaizduoja nusikaltėlio, tai yra jūsų, paieškos teritoriją. Jeigu veikėjas sugebės saugiai palikti šią teritoriją, žvaigždės dings. Tačiau jeigu „farai" vis dėlto suras jus, „paieškų teritorijos" centras persikels į esamą Niko lokaciją, o ji pati gali net padidėti. Vaikinai su uniforma gali net paprašyti malūnsparnio pagalbos, štai tada pabėgti nuo jų bus tikrai sunku! Tokia sistema visiškai keičia pabėgimo nuo įstatymo sargų koncepciją, verčia naudotis, visų pirma, smegenimis, o ne mašinos važiavimo savybėmis. O jeigu būsite pagautas, jums gresia žymiai daugiau nei banali bauda ir ginklų konfiskavimas...

Policijos gaudynės taps daug rimtesnės ir tikroviškesnės.

ANTRASIS PERVERSMAS

Po 2001-ųjų metų GTA pagaliau persikėlą į naują variklioką, kas visai suprantama: kokia gali būti revoliucija su pasenusia grafika? Naujo grafinio variklioko vardas — „Rockstar Advancer Game Engine" (RAGE), jo širdis, beje, plaka kitame kompanijos produkte „Table Tennis". Ir štai čia iš karto kyla vienas nemalonus niuansas: nors šis varikliukas ir palaiko visokius madingus „blizgučius" — HDR, pikselinius šešėlius ir kitką, tačiau vaizdą „gamina" toli gražu ne revoliucinį. Nors tai galima skirti prie bendro projekto nebaigtumo, be to, tai nėra svarbiausia.

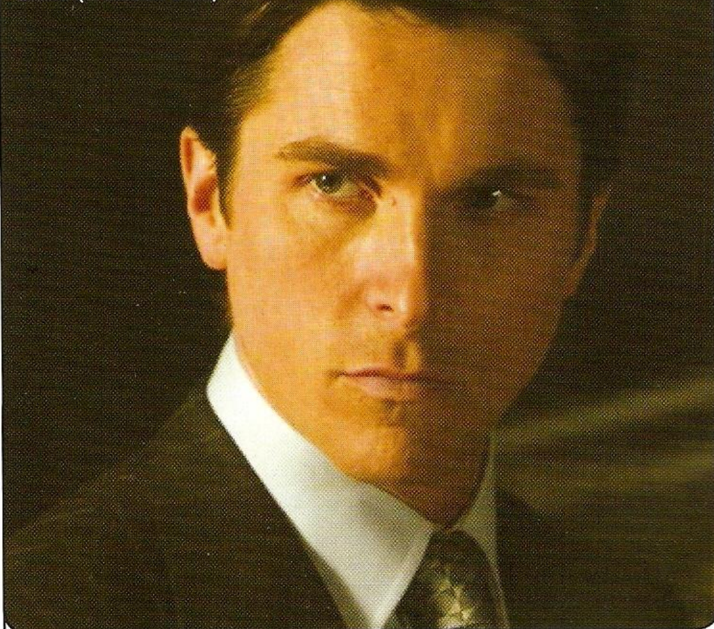
Svarbiausia, kad naujame „Rockstar" žaidime panaudota kompanijos „Natural Motion" technologija „Eeuphoria", o tai reiškia, kad veikėjų animacija bus paties aukščiausio lygio. Ši technologija leidžia susieti veikėjų judesius su žaidybine fizika. Pavyzdžiui, eisenos animacija priklausys nuo paviršiaus kampo, jo rūšies ir sudėties, oro sąlygų, net paros laiko!

Revoliucija palietė ir GTA mūšių sistemą. Dabar Niko galės slėptis, pasilenkti, atsiremti į sienas ir priedangas kaip „Gears of War". Kaip minėtame žaidime, kai Beličius ištraukia ginklą, kamera vikriai persikels į pagrindinio veikėjo petį, suteikdama patogesnį ir tikroviškesnį vaizdą. Priedangų panaudojimas ir savalaikis pozicijos pakeitimas taps pagrindiniais naujos mūšio sistemos akcentais, Niko nėra super bizonas ir negalės išgyventi po dviejų papliūpų iš Kalašnikovo. Viskas pasibaigs jau po dviejų-trijų praleistų kulkų. Taip pat Beličius mokės prisėlinti prie priešų ir juos „išjungti" arba ištraukti jų ginklus tarsi Sneikas iš „Metal Gear Solid". Pažeidimų sistema bus taškinė: sužeidus ranką, pasieksite visai kitą efektą nei pataikius į krūtinę.

Frančizės muzikinis takelis visada būdavo sektinas pavyzdys, šia prasme „Rockstar" niekada nesuklysta, nes be savo stebuklingos muzikos GTA virs nuobodžiu žaidimu be nepakartojamos atmosferos. Iš jau paskelbtų muzikinių stilių, kurie tikrai bus žaidime, galima paminėti roką, Rytų pakrantės repą ir... hm, rusišką repą!

O dabar šiek tiek plačiau apie „naujojo GTA perversmo" datą. „Rockstar" prisiekdavo viskuo, kuo tik įmanoma, kad „GTA 4" pasirodys parduotuvių prekystaliuose šį rudenį, 2007-ųjų metų spalio 16 dieną, apie jokius vėlavimus net kalbos būti negali. Tačiau dėl problemų su PS3 versija kūrėjai nukėlė abiejų konsolių žaidimo premjerą pusei metų. Tad „GTA 4" užsuks pas mus... na, TURĖTŲ užsukti 2008-ųjų metų kovo 4 dieną, jeigu viskas vyks sklandžiai. Kalbant apie žaidimo perkėlimą į PC, čia galima pasakyti: jeigu šis žaidimas ir pasirodys šioje platformoje, tai labai negreitai, tas „negreitai" pasibaigia skaičiumi 9. Ką gi, laukiame naujos revoliucijos, tikėsimės, kad naujas perversmas GTA istorijoje bus toks pat epinis kaip ir anas tolimais 2001-aisiais metais...

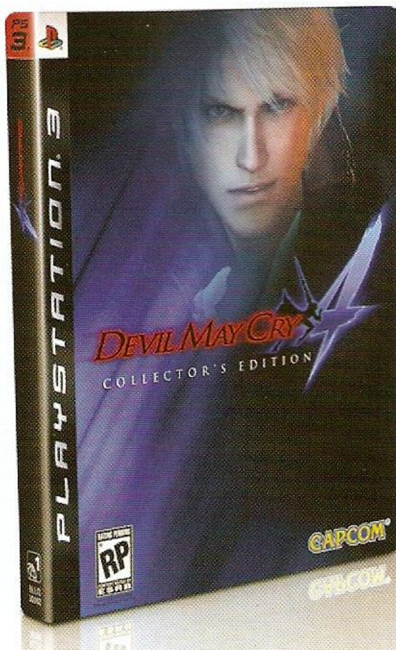
ALEX


■ Būsimajame „Terminatoriaus" filme pagrindinio herojaus – Džono Konoro, vadovaujančio kovai prieš robotus, vaidmuo teks Batmaną įkūnijusiam Kristijanui Beilui (Christian Bale).

TERMINATORIUS GRĮŽTA

„The Halcyon Co.", šių metų gegužę įsigijusi teises galingai frančizei „Terminator", praneša apie naujo žaidimo kūrimą šioje fantastinėje visatoje. Projektas jau kelis mėnesius kuriamas naujai atidarytame „Halcyon" padalinyje, rengiamas kartu su „Terminator Salvation: The Future Begins" — ketvirtu kultinės kino frančizės filmu, išleistu JAV režisierius Džeimso Kamerono tolimais 1984–aisiais metais. Žaidimą planuojama išleisti konsolėse, PC formatu ir mobiliesiems; jo premjera įvyks kartu su filmu, 2009–ųjų metų vasarą. Studija ketina atidžiai stebėti filmo kūrimo procesą, tam net paskyrė specialų žmogų. Tuo pačiu metu kūrėjai tvirtina, kad žaidimas taps lygiaverte ir neatskiriama naujos „Terminatoriaus" istorijos dalimi.

KOLEKCINIS DEVIL MAY CRY 4



„Capcom" užsimanė išleisti būsimo mega veiksmo „Devil May Cry 4" kolekcinį leidinį, už ką mes, be abejo, galime tik padėkoti.

Atidarę stilingą metalinę dėžutę rasime joje pirmąją „Devil May Cry: The Animated Series" dalį bei visus keturis „Devil May Cry" anime epizodus, kurie atskirai kainuoja apie 30 JAV dolerių. Ten pat slepiasi DVD su klipukais apie projekto kūrimą, rinktinėmis garso takelio melodijomis, piešiniais bei PC skirta medžiaga (atitinkamos tematikos ekrano užsklandos, piktogramos...).

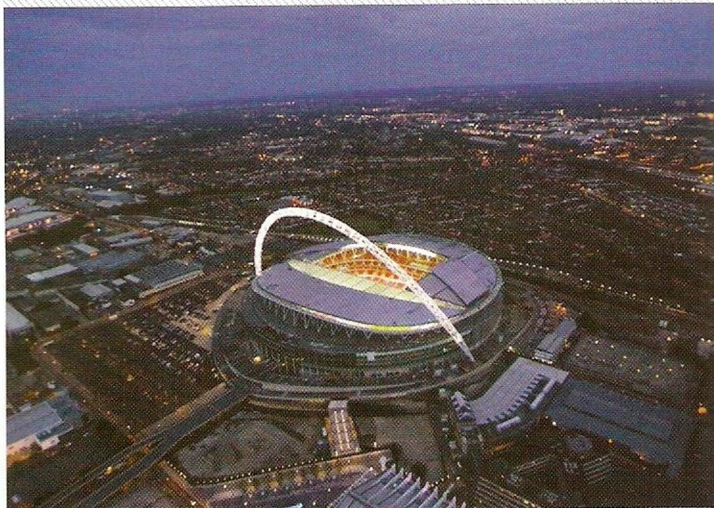
Malonumas kainuos 80 JAV dolerių, o pasirodys 2008–ųjų metų vasario 5 dieną.

Verslo naujienos

NAUJA ŽAIDIMŲ PARODA LONDONE

Stambus pramoginės produkcijos (žaidimai, muzika, filmai) tiekėjas Play.com atidžiau pažvelgė į britų žaidėjų laisvalaikį ir staiga suprato, kad jame kažko trūksta. Gali būti, kad net kokio nors stambaus žaidybinio įvykio. Būtent tokio, kurį Play.com galėtų ir norėtų surengti.

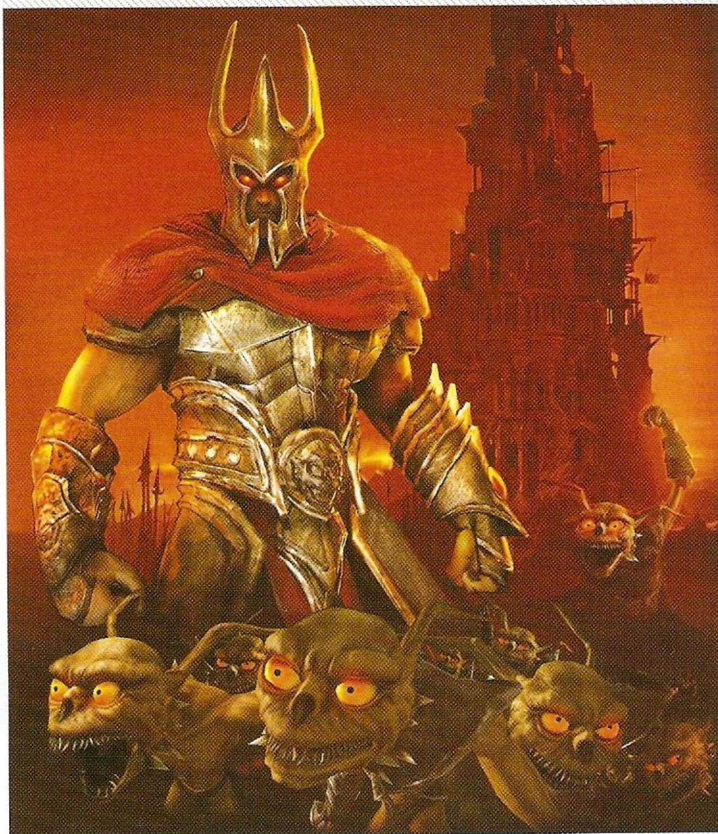
Kompanijos idėja bus įgyvendinta jau ateinantį pavasarį — 2008–ųjų metų kovo 15 ir 16 dienomis „Wembley" stadione Londone įvyks pramoginė paroda „Play.com Live" su šūkiu „Skaitmeninės pramogos — tai super".



Detalesnė informacija apie renginį kol kas laikoma paslaptyje, oficialus anonsas turėtų būti paskelbtas netrukus, bilietų pardavimas prasidės gruodžio pradžioje.

DAUG CODEMASTERS PINIGŲ

Labai nevaikiškai pabaigė savo finansinius metus kompanija „Codemasters" — britų leidėjas paskelbė rekordinį pelną per visus 22 savo egzistavimo metus.



Verslo naujienos

Bendras pelno padidėjimas sudarė 38 proc., tai pasiekta dėl sėkmingų žaidimų pardavimų Šiaurės Amerikoje — jie išaugo net 332 proc. Labai padėkoti reikia ir tokiems projektams kaip „Overlord", „DiRT" bei „The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar".

Geriausio 2007–ųjų metų britų žaidimo kūrėjo vardą „Codemasters" gali turėti visai pelnytai.

MAD CATZ SUVALGĖ SAITEK

„Mad Catz" ir toliau superka žaidimų periferijos gamintojus. Po „Joytech" (apie tai rašėme ankstesniame numeryje) kompanija įsigijo 100 proc. kompanijos „Saitek" akcijų (metiniai pardavimai viršija 40 milijonų dolerių). Pastaroji gamina klaviatūras, valdymo pultelius ir panašius daikčiukus.

„Mad Catz" motyvai visai akivaizdūs: kompanija ketina tapti stambiausiu konsolių periferijos tiekėju ir užimti šią (bei iš dalies PC) rinką.

Turbūt labai malonu 28 metus auklėti savo vaiką („Saitek"), kad vieną gražią dieną tave su visa manta nupirktų godūs vaikinai su monopolininkų simanymais („Mad Catz").

WARNER BROS. PRARIJO TRAVELLER'S TALES



„Warner Bros." įsigijo kūrėjų studiją „TT Games" už n milijonų dolerių. Kartu su šia britų kompanija „Broliams Vorneriams" atiteko ir jai pavaldi studija „Traveller's Tales", atsakinga už žaidimus „Lego Star Wars", „The Chronicles of Narnia", „Bionicle Heroes", „Transformers".

Jeigu atmestume abipusius komplimentus, pirkimo tikslą galėtume apibūdinti taip: „Warner Bros." nori sustiprinti savo pozicijas žaidimų sektoriuje ir pradėti aktyviau versti savo intelektualiąją nuosavybę žaidimais (nes kompanijai priklausanti WBIE akivaizdžiai nesusitvarko).

SOUTHPEAK TAPO VISIŠKAI NEREALI

Kompanija „SouthPeak", neseniai apžvelgto RPG žaidimo „Two Worlds" leidėja, nutarė įsigyti madingą „Unreal Engine 3" variklіuką ne mažmenomis kaip daugelis, o iš karto didmenomis.

Ir pasirašė atitinkamą kontraktą su „Epic Games". O mainais gavo išplėstinę licenciją, leisiančią jai gaminti ir platinti žaidimus visame pasaulyje bet kuriai palaikomai platformai.

Dabar bet kuris talentingas kūrėjas, atbėgęs į „SouthPeak" su būsimo megahito koncepcija, gaus pabaigtą ir galingą įrankių rinkinį, galės betarpiškai susitelkti į žaidimo kūrimą.



AMD GAVO

Arabai ir toliau pumpuoja pinigus į JAV IT kompanijas: po WBIE, kuriai atiteko pusė milijardo dolerių, stambių investicijų sulaukė ir AMD.

Kompanija „Mubadala Development" iš Abu–Dabi miesto paskyrė lustų gamintojams 622 milijonus dolerių, o mainais gavo 49 milijonus kompanijos akcijų (kėdės valdybos taryboje arabai neprašė, tad jos ir negavo).

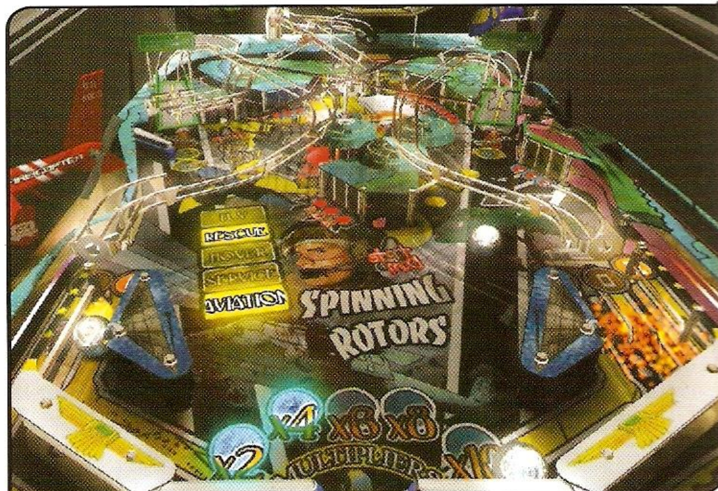
Gauti pinigai bus skirti visai akivaizdžiomis kryptims: naujų technologijų tyrimui ir kūrimui, gamybos plėtrai ir panašiai. Ką gi, begalinės „gaudynės" su „Intel", rodos, tęsis su naujomis jėgomis.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2



„Rainbow Six" frančizės dešimtmečio proga, kuris bus kitais metais, „Ubisoft" anonsavo taktinės komandinės šaudyklės „Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas" tęsinį. Žaidimą „Rainbow Six: Vegas 2" kuria ta pati kūrėjų komanda iš Monrealio, o pasirodymas PC, „Xbox 360" ir „PlayStation 3" platformose numatomas 2008–ųjų kovą.

Akivaizdu, kad per tokį trumpą laiką visiškai naujo projekto su daugybe revoliucinių inovacijų niekas sukurti nesuspės. Iš esmės mūsų laukia kokybinės–kiekybinės variacijos senomis temomis: geresnė grafika, nauja „single" kampanija...



DAR VIENAS KINIŠKAS BILIARDAS

„SouthPeak Games" paskelbė norą užteršti pasaulį dar vienu kiniško biliardo simuliatoriumi „Dream Pinball". Siekdami kažkaip išsiskirti iš bendros pilkos masės, kūrėjai paruošė mums kai kurių vizualių ir „geimplėjaus" skanumynų.

PC versijos vaizdelį pagerins spalvingi specialieji efektai, „blur" ir HDR apšvietimas, o šešios dinamiškos kameros leis pažvelgti į veiksmo lauką iš bet kurios pusės. Šešiuose įvairiuose biliardo staluose bus galima ridenti kelių tipų kamuoliukus, pasižyminčius realiu fiziniu modeliu. Nepamiršta ir apie „multiplayer".

„Dream Pinball" pasirodys parduotuvėse 2008–ųjų metų vasarį PC, „Nintendo DS" ir Wii versijomis.



POVANDENINĖ MEDŽIOKLĖ

Kompanija „Ubisoft" prisiminė, kad jau pusę metų nedžiugino povandeninio laivo simuliatoriaus „Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific" fanų kažkuo nauju.

Tuo tikslu ir anonsavo išplėtimą „U–Boat Missions", besisukančio apie sąlyginai mažai plačiai publikai žinomas nacių submarinų operacijas Indijos vandenyne. Naujos kampanijos laiko ribos — nuo 1943–iųjų metų liepos iki 1945–ųjų gegužės.

Be to, virtualūs kapitonai galės vadovauti 2 naujiems povandeniniams laivams, IX–D2 ir XVIII, pasidžiaugti „geimplėjaus" pagerinimų išdėstymu, kur bus galimybė iškviesti žvalgomąjį lėktuvą priešų paieškai arba pastiprinimą tuo atveju, jeigu taikinys pasirodys pernelyg „kietas".

Pasirodymas numatomas 2008–ųjų metų pavasarį.

Travian

Strategija internete lietuviškai



www.travian.lt

 NPC

Galbūt kai kas iš jūsų jau žino, kad Lietuvoje ne per seniausiai startavo vienas pirmųjų interneto žaidimų lietuvių kalba. Tiesa, pas mums jau žinomi keli tokie žaidimai anglų kalba (vienas, kiek žinau, net sukurtas lietuvių), tačiau būtent lietuvių kalbos buvimas žaidime atveria jam naujus horizontus mūsų šalyje. Ir akivaizdu, kad tai veiksminga. Šiuo metu jau veikia du lietuviški žaidimo serveriai. Pirmajame šiuo metu, kai rašau straipsnį, žaidžia apie 12 000 žmonių. Antrajame — apie 7 000, bet esu tikras, kad, kai jūs skaitysite šį tekstą, ten žaidėjų irgi bus apie 10 000. Aišku, taisyklės leidžia žaisti abiejuose serveriuose, tai nemaža dalis „account" dubliuojasi, bet esminė detalė yra ne ši. Svarbiausia, kad šiam žaidimui žaidėjų pakanka. Vadinasi, žaisti iš tiesų įdomu.

Daugumai iš jūsų gali kilti klausimas. Koks tas Interneto žaidimas ir kodėl aš nevadinu jo MMO? Iš esmės galėtume „Travianą" vadinti ir MMO, nes vienu metu tam pačiam serveryje išvien dirba arba tarpusavy kovoja šimtai žaidėjų. Tačiau terminas interneto arba „naršyklinis" žaidimas nusako žaidimo būdą ir veikia kaip savotiška apsauga nuo nesusipratėlių. Norint žaisti tokį žaidimą, dažniausiai jums nereikės nieko siųstis ar įdiegti. Jums nereikės kiaurą parą kiurksoti prisijungus prie interneto (nors kai kuriais atvejais tai rekomenduojama). Viskas, ko jums reikės norint pradėti, — tai internetas, interneto naršyklė ir teisingas www adresas.

„Travianas" — tai strateginis naršyklinis žaidimas, kuriame kaunasi trys senovinės rasės. Narsieji galai, išgarsėję savo pasipriešinimu Romos imperijai ir greičiausiai todėl tapę išskirtinai galinga gynybine rase žaidime. Tuo tarpu germanai, garsėję laukiniu charakteriu, yra ne mažiau laukiniai ir „Traviane". Tai viena sunkiausiai valdomų rasių, tačiau tuo pat metu tai viena patogiausių rasių žaidėjams, norintiems daug žaisti ir dar daugiau kariauti. Romėnai yra puikūs statybininkai ir, skirtingai nei kitos rasės, gali statyti du pastatus vienu metu.

Žaidimo eiga gana paprasta. Jūs plėtojate savo kaimą, vėliau galbūt virsiantį miestu, tvarkote jo ūkį. Patys sprendžiate, ką statyti ir ką gaminti, kokiu keliu vystytis. Norite, galite iš karto pasinerti į ūkininkavimą ir plėsti resursų gamybą, tai garantuos gana malonų žaidimą vėliau, jei nebūsite ūkininku per ilgai. Galite šiek tiek susitvarkyti gavybą ir pasukti agresijos keliu. Plėtoti karinius pastatus, formuoti pirmuosius dalinius ir bandyti išgyventi plėšikavimu.

Žaidimas lyg ir padiktuoja strategiją priklausomai nuo rasės. Ypač galams ir germanams. Germanų kariai gali vogti resursus net ir tuo atveju, jei jie, atrodytų, saugiai paslėpti slėptuvėse. Pigiausi germanų koviniai vienetai, pėstininkai su kuokomis pradedami „gaminti" labai anksti, juda sąlyginai greitai ir puikiai kaunasi puldami. Taip pat puikiai miršta užklupti gynyboje. Žinodami visa tai germanų karo vadai nuolat vaiko savo karius po „Traviano" pasaulį, kad jie tik dalyvautų puolimuose ir neštų resursus namo. Tuo tarpu galai — vienintelė rasė žaidime, mokanti spęsti spąstus užpuolikams, — taip pat statosi kur kas didesnes slėptuves nei kiti, o pigiausias jų kovinis vienetas falanga tiesiog nuostabiai ginasi. Tad jei širdyje esate sėslesni, galų pajėgos turėtų būti jūsų pasirinkimas.

Vis dėlto. Vieni žaidime ilgai neišbūsite. Nesvarbu, ar žaidžiate naujame ar sename serveryje, apie jus akimirksniu atsiras aljansų. Aljansas — tai paprasčiausias žaidėjų, kovojančių išvien, sambūris. Žaidimo taisyklės draudžia žaidėjui kelti aljanso poreikius aukščiau už savuosius (bent jau kai kalbama apie dalinimąsi resursais), tačiau nedraudžia kautis ir koordinuoti gynybos, taip pat dalintis informacija apie priešo pajėgas ir aptiktas fermas. Būdami vieni būtent ferma ir rizikuojate tapti. Ferma — tai miestas, nepriklausantis aljansui ir nepajėgiantis apginti savo resursų. Tai vieta, kur stipresni traukia plėšti grobio visiškai nerizikuodami prarasti savo karių. Aišku, jei apsirūpinsite solidžia gynyba arba sugebėsite agresyviai pulti, eikvoti turimus resursus (taip, kad jų neliktų priešui) ir tuo pat metu toliau vystyti gyvenvietę, ferma labai anksti netapsite. Bet tikrai ateis laikas, kai pavargsite. Tada beliks du keliai: likti ferma ar leistis asimiliuojamam. Aš pats išbandžiau dvi rases dviejuose serveriuose ir abiem atvejais ištiko tas pats likimas. Tačiau ilgainiui pirmuoju atveju žaisdamas už germanus įsivėliau į atvirą karą su dviem aljansais. Vienam jų vadovavo labai trumparegiai žmonės ir gynė savo gretose esantį sukčių, kurį aš bandžiau paversti ferma, kito pavadinimas pernelyg šmaikštus (todėl čia jo neminėsiu). Nesinorėjo dėtis nei prie vieno, tačiau nuolatinės atakos (nors resursus ir spėdavau išgabenti į turgų) trukdė plėstis. Finale pasirinkau aljansą šmaikščiu pavadinimu ir dabar jaučiu garbę kautis kartu su jais.

Antra vertus, tik įstojęs į aljansą supratau, kad žaidimo balansas tyčia sukurtas taip, kad žmonės burtųsi į bendruomenę. Kam? Nes būnant joje žaidimas tampa įdomesnis. Tik būdami aljanso nariu jūs sulauksite ženklios pagalbos resursais (nepažeidžiant žaidimo taisyklių) plėtrai. Tik būdami aljanse būsite tikri, kad, pastebėję puolimą ir laiku apie jį pranešę, sulauksite pastiprinimo. Tik būdami aljanse galėsite tapti koordinuotų puolimų, trunkančių keletą valandų, dalyviais ir stebėti tūkstantinių armijų susirėmimus. Aišku, bet koks aljansas jums to nesuteiks. Prieš stodami į aljansą pasidomėkite jo reitingu ir politika. Dažnai žmonės susiburia šiaip sau ir... tampa fermomis.

Labai nustebino bendravimas žaidime. Per visą „Traviane" praleistą laiką sulaukiau vos poros įžeidžiamų laiškų su reikalavimais nepulti ir grasinimais susidoroti iškreiptu būdu. Aišku, atsakymas į tokį laišką visada vienodas. Aktyvus puolimas kas valandą tol, kol grasintojas nutaria, kad žaidimas skirtas ne jam. Ir toks sprendimas — visiškai teisingas sprendimas. Iš esmės bendravimas tiek aljanse, tiek tarp pavienių žaidėjų labai mandagus ir dalykiškas, tai atrodo neįprastai po metų, praleistų kad ir su dalimi lietuviškos „World of Warcraft" bendruomenės.

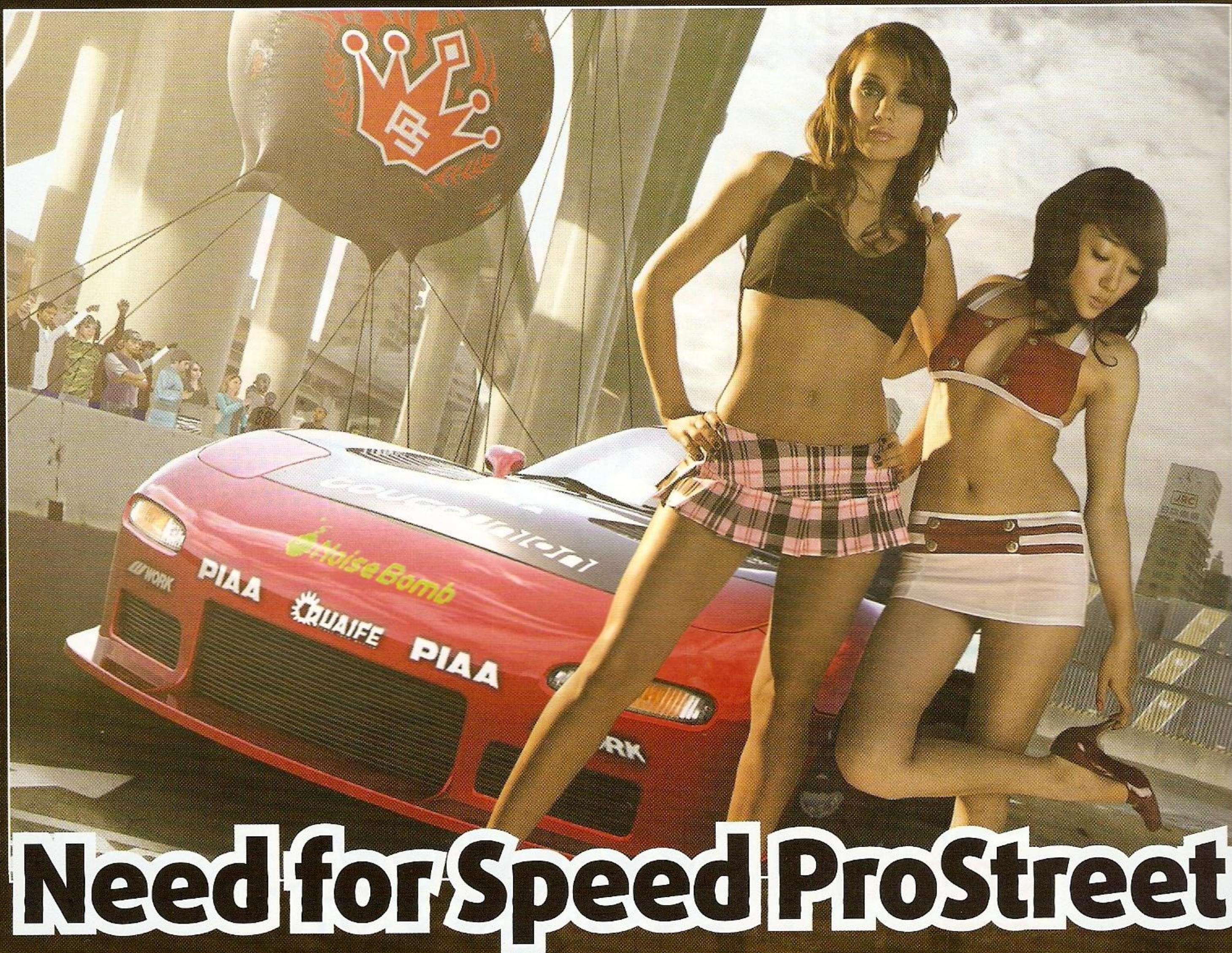
Ir visiškai netradiciškai šią apžvalgą paliksiu be tradicinio vertinimo. O ir nėra ką vertinti. Garso žaidime nėra, grafika miela, tačiau tai tas pats, kas stebėti atvirukus. Žodžiu, jos irgi praktiškai nėra. Įdomumas priklausys tik nuo jūsų pačių. Valdymas — vos keli pelės mygtuko spustelėjimai per pusdienį... Nėra ką vertinti, nebent žaidimo sulietuvinimą ir „Traviano" pagalbos svetainę. Abu šie dalykai įgyvendinti puikiai ir aiškiai.











Need for Speed ProStreet

180 laipsnių posūkis

www.ea.com/prostreet
PLAFTORMA PC PS3 PS2 Xbox PSP Wii
PEGI REITINGAI 3+
ŽANRAS lenktynės
KŪRĖJAS EA Black Box
LEIDĖJAS EA Games
DATA 2007–11–23
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2.8GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GF6/ATI9500 video, 8GB HDD

Žinoma, norint efektyviai lenktyniauti reikia puikaus vairavimo įgūdžių ir katiniškų refleksų. Tačiau laiktinės laimimos dar prieš jas pradedant, garaže. Pavarų, pakabos, nitro ir kitų parametrų derinimas „nukerpa“ brangias sekundes nuo lenktynių įveikimo laikų ir pasijunti ne tik puikiu vairuotoju, bet ir meistrišku mechaniku.
„Yahoo Games“
„Online“ reitingas: 70%, 939–a vieta

REZIDENTAS

Neįtikėtina. Didžioji EA, kaltinama nesibaigiančiais tik kosmetiškai besikeičiančiais tęsiniais, ryžosi tokiam drąsiam ir drastiškam eksperimentui su viena populiariausių, jei ne pačia populiariausia, savo serijų. Need for Speed, ilgus metus mums leidusi mėgautis neįpareigojančiomis arkadinėmis lenktynėmis, o pastaruosius tris ir visiška laisve miestuose, tarsi paspaudė „reset“ mygtuką ir persikrovę naująjį žaidimą pradėjo kurti ant tuščio lapo. Rezultatas – visiškai netikėtas serijos posūkis, kurio dalis žaidėjų tikrai laukė ir ProStreet jiems taps tikra atgaiva, tačiau kita dalis gali likti skaudžiai nusivylųsi. Iki šiol vieninga Need For Speed gerbėjų minia gali labai susiskaidyti. Bet kuriuo atveju, abejingų naujausiai ProStreet serijai neliks.

Žinoma, šiek tiek persistengiau sakydamas, jog viskas ProStreet žaidime sukurta nuo nulio, nušluojant iki tol turėtą patirtį. Bet ko tik nepadarysi vardan intrigos, ar ne? Būtų labai neprotinga nepanaudoti per tiek kūrybos metų sukauptų žinių, tad naujasis žaidmas nėra neatpažįstamai pasikeitęs. Puikiai pažįstami veržlūs meniu, jau ne kartą bandyti automobiliai, nuo pirmų akordų užkabinanti muzika. Senas geras, na gal kiek gražesnis ir modernesnis NFS. Štai ir karjeros režimo pasirinkimas. Pirmyn į naktinį pogrindinių miesto lenktynių pasaulį! Tikrai?

KARŪNA

Šioje vietoje negirdėjęs apie būsimuosius pasikeitimus žaidėjas rizikuoja patirti didelį šoką. Miesto nebėra. Laisvės nebėra. Vietoje naktinių žibintų šviesoje automobiliais zujančių miesto gatvių mus pasitinka ryški saulės šviesa, minios klykaujančių žiūrovų, tranki muzika, balionai, scena su dirbtinai entuziastingu ir labai greit nusibostančiu didžėjum, bandančiu dar labiau įkaitinti žiūrovų minią. Nelabai susivokdami, kas dedasi, pralekiame lenktynes, po kurių esame išliaupsinami kaip nauja lenktynių viltis bei išmetami lauk į plyną išilgai ištęstą žemėlapį su karūna tolimame jo gale. Čia mūsų būsimos lenktynių karjeros ir viso žaidimo kelias.

Taip, vietoje laisvo važinėjimosi po miestą ieškodami galimų lenktynių, jas rinksimės tiesiog iš šio žemėlapio. Tikslas, be abejo, įveikiant lenktynes nusikasti iki karūnos ir savo herojaus vardą išdidžiai įrašyti penkiose jos viršūnėse vietoje ten esančių dabartinių „karalių“. Nežinau kaip pasirodys kitiems, bet man tokia motyvacija lenktynėms buvo visiškai niekinė palyginus su dominavimu Carbon kvartaluose ar penkioliktuko sąrašo braukymų Most Wanted.

LENKTYNIŲ ŠOU

ProStreet karjeros progresas vyksta dalyvaujant lenktynių dienose, kurias galima pasirinkti iš minėtojo žemėla-

pio. Šie didieji lenktynių šou suskirstyti etapais ir kiekviename etape reikia įveikti įvairų lenktynių dienų skaičių. Prieš pasirenkant norimą lenktynių dieną galima matyti, kiek ir kokių varžybų teks įveikti. Dažniausiai turime bent keletą galimų dienų pasirinkimų, mat laimėjus vieną dieną atsirakina dar viena ar dvi. Visa tai skamba labai nuobodžiai, nes taip ir yra.

Pasirinkę norimą ir tinkamą lenktynių dieną patenkame į jos meniu su minėta fone ūžiančia minia, vapančiu didžėjumi ir kitais šou atributais, kur renkamės jau pačias varžybas. Imam pirmą pasitaikiusią ir laukiam starto. O tada prasideda...

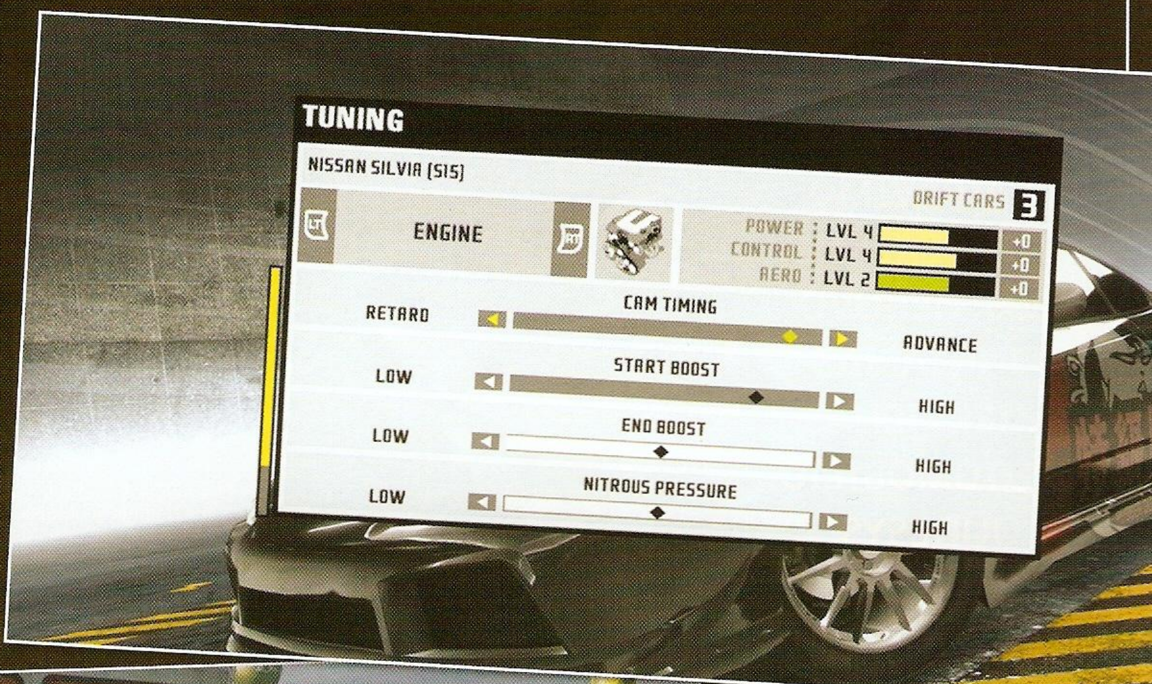
DŽIAUGSMO KIBIRKŠTYS

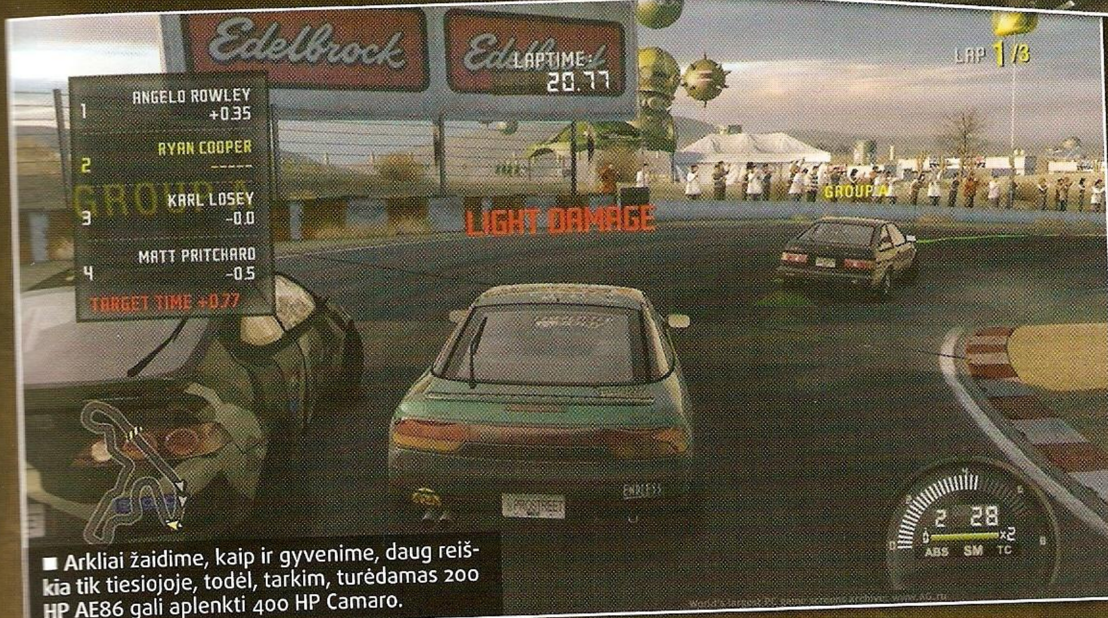
Tokio kokybiško vairavimo NFS serijoje dar nebuvo! Čia iškart reikia pasakyti, kad klaviatūrą ar net pultelį reikia kuo greičiau mesti į šoną ir jungti vairą. Su vairu ir tik su vairu pajusite visą ProStreet vairavimo galią, malonumą ir džiaugsmą. Vairavimas šiame žaidime yra aukso vidurys tarp arkadų ir simuliatorių. Dar daugiau – jį galima prisiderinti pačiam reguliuojant įvairius žaidimo parametrus ir susikurti sau patogiausią balansą. Sunku net žodžiais apsakyti koks apima jausmas lekiant jau su pačia pirmąja gauta Nissan S13, o atskiroje, nuo sukoncentruotos į vairavimą, smegenų dalyje jau audrinasi vaizduotė, kas bus sėdus už Murcielago ar Zonda vairo!

Kiekvienas posūkis, stabdymas, pagreitėjimas, praslydimas yra puikiai jaučiamas. Čia galioja fizikos dėsniai, tad visų posūkių pralėkti nestabdant nepavyks. Nebegalima aklai lėkti nuspaudus akseleratoriaus pedalą ir nesukant galvos trankytis visur, kur papuola. Nes, nors įvairius vairavimo parametrus galima nusistatyti pačiam, vieno pakeisti nepavyks – tai automobilių žala. Nors apie šią didžią naujovę, pagaliau po tiek metų įdiegtą serijoje, žinojome nuo pat pirmųjų



Drift lenktynės – aukso vidurys. Atkurti visi pagrindiniai elementai, tačiau viskas paprasta.





Arkliai žaidime, kaip ir gyvenime, daug reiškia tik tiesiojoje, todėl, tarkim, turėdamas 200 HP AE86 gali aplenkti 400 HP Camaro.

PAGALIAU SUKURTAS ŽALOS MODELIS, PRIVERČIANTIS PERGALVOTI SAVO VAIRAVIMO ĮPROČIUS.

ProStreet pristatymų, pamatyti ir pačiam tai pajusti yra du skirtingi dalykai. Prisimerkti ir tvirčiau sukąsti dantis priverčia kiekvienas rimtesnis trinktelėjimas ir džergžtelėjimas, besilupinėjančios ir besibrozdinančios mašinos darosi nuoširdžiai gaila (prisklauso, žinoma, kokį naudoji vaizdą), o po maksimaliai rizikingo ir nepavykusio lenkimo ar posūkio manevro automobiliui išlėkus į orą, apsivertus ir su didžiausiu trenksmu kritus ant žemės belieka tik išsižiojus stebėti užrašą Totalled. Tai tiesiog nuostabu!



■ Daug kas skundžiasi dėl didžiulio kie reklamų. Tačiau taip juk ir turi būti tikrose lenk tynėse, jos būtent taip ir turi atrody

AUTOMOBILIŲ SPECIALIZACIJA

Atėmusi iš mūsų miestą ir laisvę, EA suteikė visai kitokį džiaugsmą ir gėrį. Kūrėjams nebereikėjo varginti su miesto išdėstymu, siužeto paruošimu ir kitomis šiaip lenktynėms neesminėmis, tačiau kertinėmis pastarųjų NFS žaidimų detalėmis, ir jie visą savo dėmesį sutelkė į automobilius ir jų elgesį lenktynėse. Po minėtais nuostabiais vairavimo įspūdžiais slepiasi tiek daug, kad net nežinau nuo ko pradėti.

TOKIO KOKYBIŠKO VAIRAVIMO NFS SERIJOJE DAR NEBUVO! JUNTAMAS KIEKVIENAS AUTOMOBILIO JUDESYS.

Pabandykim nuo automobilių ir lenktynių tipų. Esminis pasikeitimas nuo ankstensių NFS serijų tas, kad dabar skirtingiems lenktynių tipams būtinai reikia skirtingų automobilių. Žinoma, ir seniau su ta pačia mašina vienodai gerai driftinti ir draginti nebuvo įmanoma, tačiau dabar žaidimas to net neleidžia bandyti. Tiksliau, automobilio tipą pasikeisti įmanoma, tačiau tokiu atveju prarandama jo patobulinimų ir derinimų informacija, tad viską reikia pasiruošti iš naujo, kas nėra taip jau paprasta.

Kiekvienam automobiliui galima priskirti tik vieną iš keturių lenktynių tipų. Grip - įprastos žiedinės lenktynės, tarp kurių pasitaiko ir varžybų laikui, geriausiam trasos sektorių įveikimui. Drag – nežinia ko iš praėjusios serijos pradingusios ir dabar džiaugsmingai sugrįžtančios lenktynės tiesiojoje ketvirčiui ar pusei mylios. Prie drag lenktynių priskiriamas ir visiškai naujas tipas wheelie, tapęs dažniausia pagalbos šauksmų tema žaidimo forumuose, kur reikia kuo ilgesnį atstumą nuvažiuoti tik dviem galiniais ratais su pakeltu mašinos priekiu. Drift – mašinų slydimo – „driftingo" varžybos, kur taškai skaičiuojami už efektyvų trasos įveikimą kuo daugiau čiuožiant. Speed – labai greitos lenktynės ilgose trasose bei didžiausių greičių fiksavimas „čekpointuose".

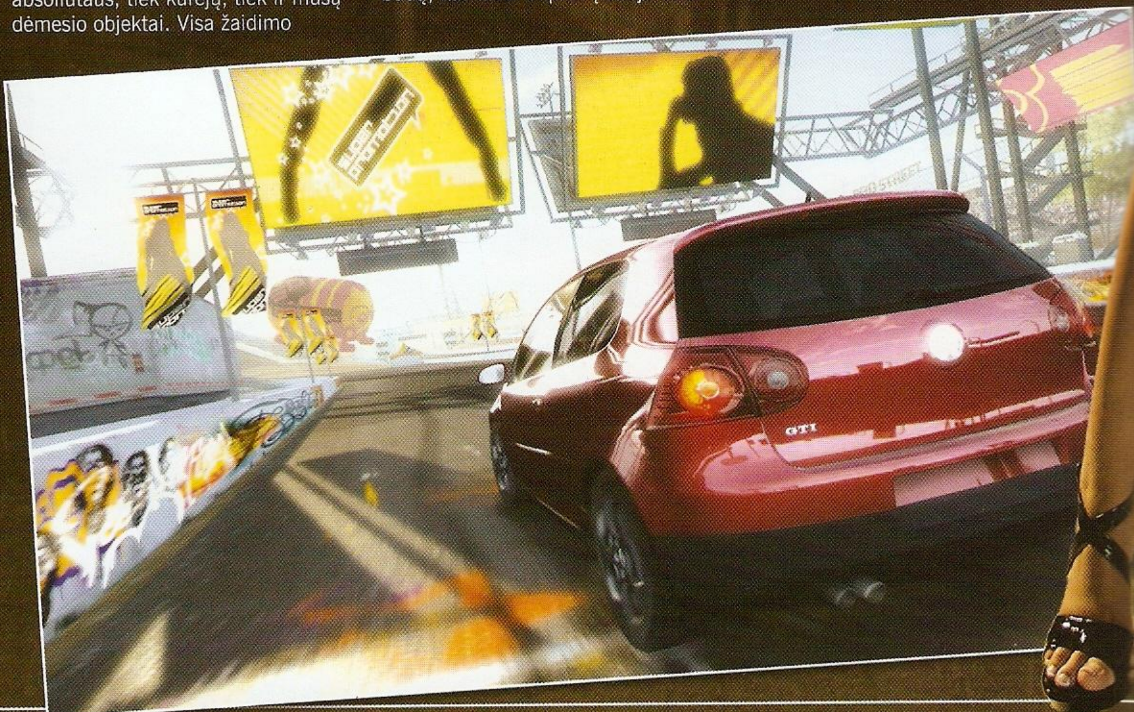
Automobilio pasirinkimas ir suderinimas kiekvienam šių lenktynių tipui yra esminė ProStreet varomoji ašis ir svarbiausias užsiėmimas, lemiantis kur kas daugiau nei pačios lenktynės. Būtent tai yra didžiausia motyvacija lenktyniauti, laimėti pinigus ir vis efektyviau tobulinti ir derinti savo automobilius siekiant naujų rekordų.

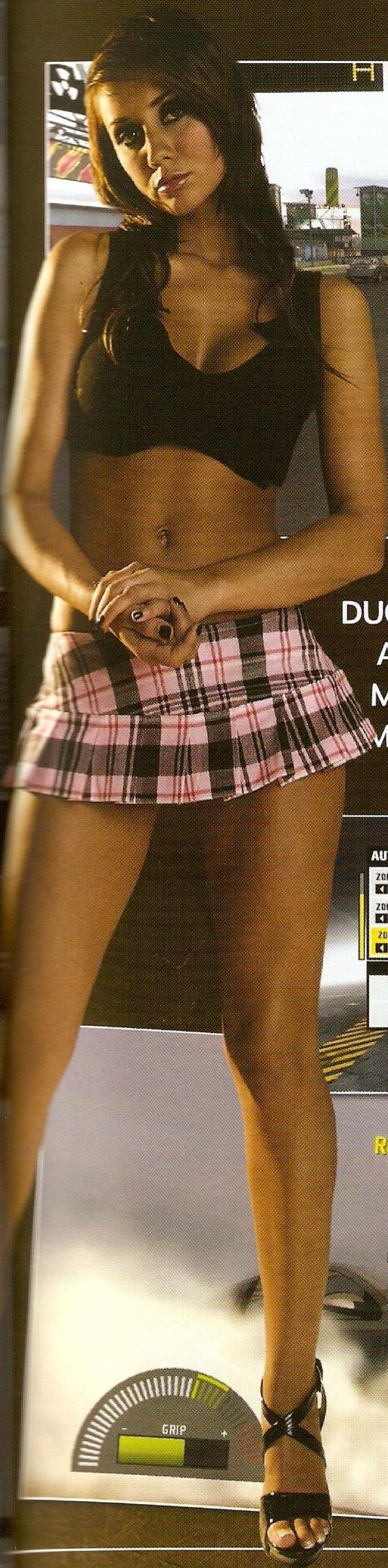
AUTOMECHANIKA

Be abejonės automobiliai yra didžiausios ProStreet žvaigždės ir absoliutaus, tiek kūrėjų, tiek ir mūsų dėmesio objektai. Visa žaidimo patirtis priklauso nuo to, kaip teisingai pavyksta pasirinkti automobilį kiekvienam lenktynių tipui ir, kas dar sudėtingiau, jį tinkamai suderinti. Tai yra lemiantis faktorius ar ProStreet jus sužavės, ar jo nekęsite. Nes pergalingi džiaugsmai lenktynėse pasiekiami ne taip jau lengvai, ypač jei norite žaisti maksimalaus sudėtingumo ir tikroviškumo nustatymais. Darbas garaže, kur ilgainiui teks derinti kiekvieną iš pagrindinių automobilio dalių (pakaba, variklis, stabdžiai, greičių dėžė) nulemia didžiąją dalį lenktynių sėkmės. Tai vėl gi yra beveik visų pranešimų forumuose tema. O paruoštus savo automobilių nustatymus (blueprints) net galima dalintis su kitais internete ir tapti kiečiausiu derintoju! EA neįtikėtinai sugeba atrasti vis naujų žaidėjų konkurencijos skatinimo būdų, kas labai stipriai įtakoja žaidimo populiarumą. Kartu tai skatina ir žaidėjų bendravimą tarpusavyje, nes bandydami įvairius variantus ir klausydami kitų žaidėjų patarimų galėsite atrasti tinkamiausius variantus savo lenktynėms. Skaitykite didžiulį NFS ProStreet oficialų forumą, games.lt diskusijas prie šio žaidimo bei kitas žaidėjų diskusijas ir tikrai sužinosite daugiau bei galėsite efektyviau įveikti žaidimą.

ŠIMTAI ARKLIŲ

Galima nusišypsoti ir supratingai palinksėti galva, mat EA išliko savimi ir išryškino vieną žaidimo elementų, žinodama, jog tuo sužavės žaidėjus. Tai automobilių galia. Juk daugelis, bent kiek besidominčių automobiliais, žavisi didele mašinų galia, sukimo momentu,





REIKIAMA DUOKLĖ IR SVARBA ATIDUOTA AUTOMOBILIŲ DERINIMUI. TAI PAGRINDAS SĖKMEI.

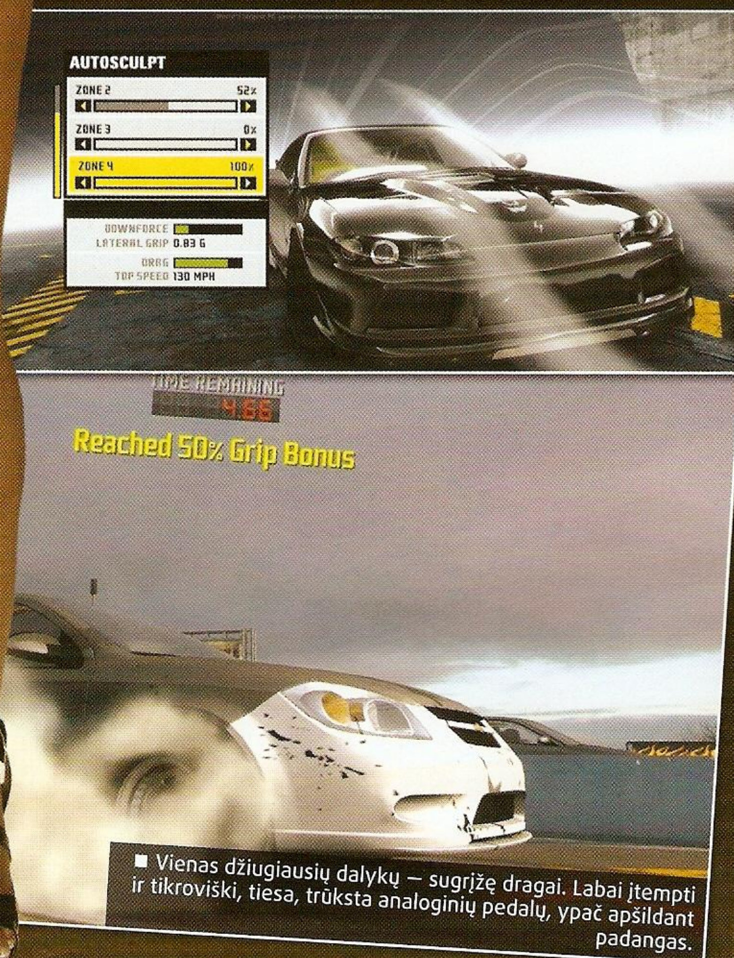
įsibėgėjimo laiku nuo 0 iki 100 km/h. Todėl nieko nuostabaus, kad kūrėjai nesusilaikė ir su pasimėgavimu prigrūdo į automobilius labai daug galios. Susidėjus galingiausius patobulinimus net paprasčiausios mašinos galia perlipa per 500, o rimtesnių ir per 1000 arklių. Tiesa, dalis DI automobilių visuomet turi didesnę galią, nesvarbu kiek arklių prisikištum į savo mašinėlę. Tačiau viskas kur kas labiau priklauso nuo mašinos derinimo bei vairavimo įgūdžių, todėl kiek pasistengus juos įmanoma lenkti ir su daug silpnesniu savo automobiliu.

PRIVERSTINIS ATNAUJINIMAS

Už naują ProStreet grafinį varikliuką žaidimo kūrėjai susilauks daugelio pasaulio kalbų keiksmažodžių. Taip, žaidimas labai gražus, automobiliai kone fotorealistiški, jų deformacija labai efektinga, dūmų efektai tiesiog užima kvapą. Tačiau žaidėjai, be didesnių problemų besimėgavę pastarosiomis keliomis NFS serijomis, liks nuošalyje. Jei neatsinaujins savo PC, žinoma. Neįsivaizduoju, kaip žaidimą įmanoma būtų žaisti nurodytų minimalių reikalavimų kompiuteriu. O ir įvairūs grafinių parametrų derinimai ne ką tepadeda kilstelti ProStreet kadrų sekos dažnį.

IŠSKIRS AR SUVIENYS?

ProStreet – tikrai neeilinis žaidimas NFS serijoje, sulaukęs kur kas daugiau atsiliepimų nei ankstesnės dalys. Tiesa, tie atsiliepimai tikrai ne visi yra teigiami ir daugelis tiesiog nepriėmė tokio serijos posūkio. Taip, Need for Speed gerbėjų nuomonės šį kartą labai išsiskyrė ir žaidimas sulaukia nuo pačių pikčiausių kaltinimų iki aukščiausių garbinimo žodžių. Tačiau iš kitos pusės žaidimas gali jei ne suvienyti tai bent jau labiau suartinti arkadinių bei simuliatorių lenktynių mėgėjus, ko iki šiol jokiam lenktynių žaidimui taip ir nėra iki galo pavykę.



■ Vienas džiugiausių dalykų – sugrįžę dragai. Labai įtempti ir tikroviški, tiesa, trūksta analoginių pedalų, ypač apšildant padangas.

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Lyg ir toks pats NFS, tačiau, rodos, daug grubesnis ir tvirtesnis. **9,0**

ĮDOMUMAS Dingusį miestą, laisvę bei žaidimo istoriją kompensuoja kaip niekad serijoje tikroviškas vairavimas bei automobilių derinimas. **8,6**

GRAFIKA Aplinkos ir trasos atrodo dirbtinės ir blankios, nors ir kurtos pagal tikras trasas. Neefektyvios vaizdo derinimo galimybės. **8,4**

GARSAS Komentatorius pradeda užknisti po 15 min., muzika ilgainiui kartojasi, tačiau automobilių garsai nuostabūs. **8,0**

VALDYMAS Vairas ir dar kartą vairas. Tiesa, 900 laipsnių apsisukimo tinkamai nepalaiko, bet pilnai užtenka ir mažesnio. Vairavimo pojūtis perteikiamas labai efektyviai. **9,3**

IŠVADA Tikrai ne visai gerbėjų miniai patiksiantis žaidimas. Nors vairavimas ir automobiliai labai sužavi, atviro miesto bei laisvės pojūčio tai negali pakeisti.

GALUTINIS 8,5

NEED FOR SPEED PROSTREET

„TIUNINGO“ KONKURSAS!

NUFOTOGRAFUOKITE SAVO AUTOMOBILIUS IŠ VISŲ PUSIŲ IR ELEKTRONINIU ADRESU INFO@PCGAMER.LT AR PAPRASTU PAŠTU ATSIŲSKITE MUMS EKRANO PAVEIKSLĖLIUS. JUOS RASITE „PC GAMER“ DVD DISKE IR GALĖSITE BALSUOTI UŽ LABIAUSIAI PATIKUSIUS. JŪSŲ BALSAI NULEMS NUGALĖTOJUS, KURIEMS ATITEKS ŠIE „LOGITECH“ PRIZAI:

PAGRINDINIS PRIZAS



AKUSTINĖ ERDVINIO GARSO SISTEMA G51!
Ypač galingas garsiakalbių rinkinys, skirtas žaidimams ir erdviniam muzikos skambesiui. Bendras G51 galingumas siekia 155 vatus RMS. Specialus Matrix režimas leis sukurti efektingą 5.1 garsą iš įprasto dviejų kanalų stereo šaltinio. Pasirinkus muzikinį variantą, skleidžiamas natūralesnis audio garsas, o žaidimų režimas sustiprina bosinį garsiakalbį bei galines kolonėles, taip perteikia intensyvesnę žaidimo atmosferą. Be to, galima keisti kolonėlių išorę ir pačiam susikurti jų dėklų dizainą.

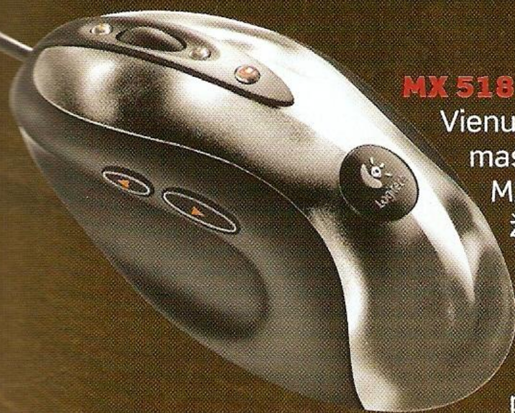
KITI PRIZAI

WIRELESS MUSIC SYSTEM
Paprasta ir efektyvi galimybė klausytis muzikos PC per bet kurią garso sistemą bet kuriame kambaryje be laidų. USB siųstuvas, jungiamas prie PC, perduoda signalą imtuvui, prijungtam prie namų garso sistemos įprasta RCA ar ausinių jungtimi. Viskas valdoma nuotoliniu pulteliu.





G5
Lazerinė G5 pelė žaidėjams grįžta. Labai aukštos 2000 dpi rezoliucijos lazerinis variklis, iki 1 000 pranešimų per sekundę USB greitis ir keičiamas svoris.



MX 518
Vienu paspaudimu valdomas pelės greitis. Optinė MX 518 pelė leidžia žaidėjams akimirksniu padidinti ar sumažinti pelės rezoliuciją nuo 400 iki 1600 dpi nenaudojant jokios programinės įrangos.

Konkurso nuotraukų laukiame iki 2008-ųjų metų sausio 10 dienos, tad paskubėkite!

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Kitoks, nei esame įpratę

www.callofduty.com
PLAFTORMA
PEGI REITINGAI
ŽANRAS FPS
KŪRĖJAS Infinity Ward
LEIDĖJAS Activision
DATA 2007-11-09
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2.6 GHz CPU, 1GB RAM, 128 MB GF6/ATIX800 video, 8GB HDD

Tai geriausia dalis visoje „Call of Duty" serijoje, bent jau iš techninės pusės. Manes jis taip neitraukė kaip ankstesni Antrojo pasaulinio karo žaidimai, kuriuose aš kažko išmokau, tačiau tai yra rizika, kylanti atsisakant istorijos ir imantis fantazijos. „Game Chronicles"

„Online" reitingas 93%, 22-a vieta

NPC

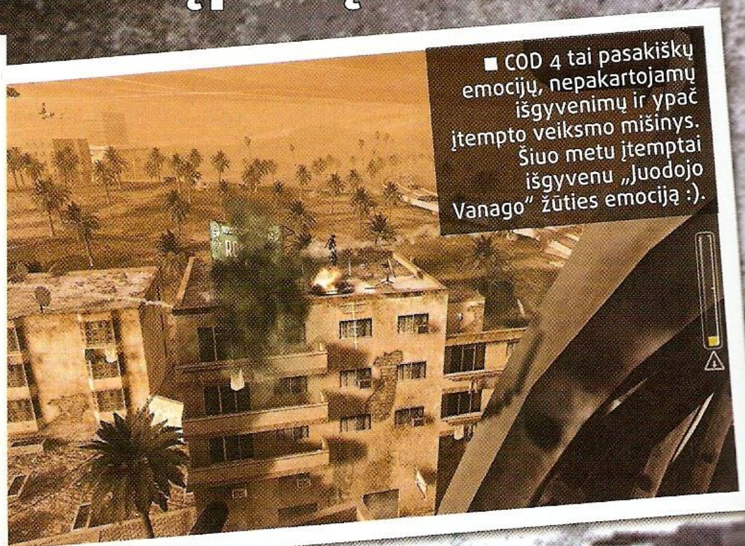
Kai „Infinity Ward" iškilmingai anonsavo ketvirtąją „Call of Duty" dalį, aš tik caktelėjau liežuviu. Kodėl? Kodėl staiga buvo paskelbtas tautų kraustymasis iš jaukių keturiasdešimt penktųjų į niūrią ir keistą šiandieną? Kaip didelis „Medal of Honor" fanas galėjau pagalvoti, kad „Infinity Ward" pabūgo naujojo EA darbo „Airborne", bet... Nepagalvojau. Žinome, kad tauta labiau mėgsta „Call of Duty". Be to, „Call of Duty", mano požiūriu, buvo paprasčiausiai vienintelis įdomus žaidimas tinkle Antrojo pasaulinio mėgėjams. Kažkur pasąmonėje tikėjausi, kad „Call of Duty 4" taps klaida. Lemtinga klaida. Tačiau didžiausiai mano nuostabai įvyko visai atvirkščias dalykas. COD4 paprasčiausiai sužavėjo mane. Bliamba... Šiandien tai, ko gero, vienintelis tikrai geras žaidimas apie karą.

KAIP „ATJUNGTI" RECENZENTĄ?

Apžvalgininko darbas iš vienos pusės atrodo labai įdomus ir romantiškas. Iš kitos pusės jis gali paversti žmogų apatišką. Kartais, atrodo, gauni padirbėti su visai patraukliu projektu, tačiau esi jau jų matęs tiek, kad pradedi spėti ir atspėti, kas tavęs laukia už kampo. Keli taiklūs spėjimai ir dėmesys nuo žaidimo esmės nukrypsta į klaidų paieškas, pradedi žaisti pusiau automatiniu režimu, o galvoje sukasi mintys apie tai, ką valgysi vakarienei. Pagaliau ilgai lauktas projektas virsta dar vienu pražaistu ir sukritikuotu žaidimu. Todėl nėra keista, kad dauguma žaidimų pelniusių aukščiausius kritikų įvertinimus paprastai būna nominuojami tokiose rubrikose kaip „Geriausi žaidimai, kurių niekas nežaidė". Ir tai nekeista. Iš esmės apkerpėjusį kritiką tik tokie projektai kaip „Katamari", „Ico", „Spore" ar kiti panašūs ir išjudina. Gerus įvertinimus paprastai gauna ir vadinamieji „next-gen" žaidimai. Tačiau, ten jau vertinami techniniai pasiekimai ir mažai dėmesio skiriama pačiai žaidimo eigai. Buvau tvirtos nuomonės, kad „Call of Duty 4", jei ir gaus gerą mano įvertinimą, tai tik už technologinius sprendimus. Tikrai nesitikėjau, kad iš pažiūros standartinė šaudyklė sukels tokią minčių audrą.

COD4 — tai nestandartinis žaidimas apie karą. Ir greičiausiai tai pirmas žaidimas apie JAV armiją, suformavusią apie save nenugalimų profesionalų šutvės įvaizdi, kuris tą įvaizdį sugriauna. Per žinias kasdien girdime, kaip JAV daliniai kiša savo nosį ten, kur reikia, kur galbūt visai nederėtų. Taip pat gauname pranešimų apie aukas, kurių JAV pusėje paprastai nebūna. Nemaišykime kovinių susidūrimų su teroro išpuoliais, automobiliui, prikimštam sprogmenų, nusispjaut į patruliuojančių karių taktinius gebėjimus ir kovinius įgūdžius. COD4 visiškai atviru tekstu praneša, kad net ir nepriekaištingai suorganizuota karinė misija gali virsti siaubinga tragedija.

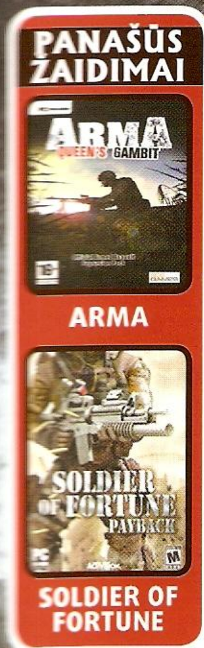
Žaidime tapsite išties įdomaus įsivaizduojamo karo liudininkais. Ir ne tik iš kario, visada išnešančio sveiką kailį, perspektyvos. Jau pačioje žaidimo pradžioje jus įkiš į vienos Vidurio Rytų valstybės vadovo kailį. Trinktelės buože kakton, įgrūs į automobilį, pavėžins po pilietinio karo baisybes išgyvenančio miesto gatves. Galų gale atvyksite į numatytą vietą, kur jus



■ COD 4 tai pasakiškų emocijų, nepakartojamų išgyvenimų ir ypač įtempto veiksmo mišinys. Šiuo metu įtemptai išgyvenu „Juodojo Vanago" žūties emociją :).

COD4 LABAI GERAI OPTIMIZUOTAS IR PUIKIAI VEIKS DAUGELYJE KOMPIUTERIŲ.







■ Per penkias sekundes raskite stovintį mano vadą ir mano taikinį...

be ceremonijų pririš prie stulpo ir... sušaudys. Tai bus padaryta be jokios perdėtos vaidybos ar dramos. Fone neišgirsite jokios širdį virpinančios muzikos. Nieko. Prieš akis išvysite vamzdį ir gal išgirsite šūvio garsą... O gal ir ne.

Tokia žaidimo pradžia mane paprasčiausiai pribloškė. Aš ne juokais pasiutau, tačiau viduje virė ir kitos emocijos. Tokia paprasta ir niekuo neypatinga egzekucija... Tai kažkas naujo žaidimuose. Keista. Metų metus kūrėjai samdo scenaristus ir kompozitorius, kad šie pabrėžtų akimirkos svarbą ir dramatiškumą, pasirodo, nieko panašaus nereikia. Daugiausiai emocijų sukelia tai, kas paprasta, nes tai — tikra. Tokių paprastai nepaprastų akimirkų žaidimas kimšte prikimštas ir staiga supratau, kad COD4 aš ryte surijau visiškai nesigilindamas į atskiras žaidimo ypatybes. Aš mėgavausi jausmais, kuriuos sukėlė šis karas. Man patiko suprasti ir išgyventi žaidime esančias baisybes kitaip. Ne su pasigerėjimu ir didžiavimusi savo taiklumu, o su nuolat mane lydinčiu kaltės ir keistoku baimės jausmu.

Vienoje iš misijų teko brautis į su teroristais siejamą keltą, operacija vyko naktį, tad nekeista, kad SAS komandos, kurios dalimi buvau ir aš, darbo metu dalis įgulos ramiai miegojo. Šuoliuodamas iš kajutės į kajutę nemąstydamas spaudinėjau pelės mygtuką be garso žudydamas netyčia užkluptus kelto įgulos narius. Staiga patekau į kajutę, kurioje visi miegojo, ir pirmą sykį gyvenime žaisdamas šaudyklę aš susimąsčiau... Po šimts... Ar verta? Koridoriuje ėmė aidėti šūviai ir aš tyliai pribaigiau lyg ir bundančius karius. Iki pat misijos pabaigos, o paskui dar kurį laiką mane persekiojo slogus kaltės jausmas. Keista, kai pagalvoji. Juk tai viso labo virtualūs ir visiškai netikri miegaliai... Kaip tokioje padėtyje turėtų jaustis tikras karys, pakliuvęs į analogišką situaciją? Ir kaip jam po to su visu šituo gyventi?

ARTI REALYBĖS

Ir tai tik pradžia. COD4 labai intensyvus, veržlus ir greitas žaidimas su vos keliais „sėlinimo" epizodais. Nors žaidėjas nuolat pastatomas į labai jautrią ir nepatogią padėtį. Jūs tapsite tikrų tikriausio atominio sprogimo liudininkais, apie jį nieko nepasakosiu, bet galiu garantuoti: to paties realiame gyvenime jūs nenorėtumėte išgyventi. Kūrėjai itin subtiliai surežisavo atominio sprogimo sceną, kuri sukelia audrą minčių, tarp kurių viena labai įkyri... Tai, kas žaidime išgalvota, bet kurią minutę gali tapti realybe. Atominis užtaisas gali driokstelėti bet kur ir bet kada, nes būtent tokiame pasaulyje mes gyvename. Pasaulyje, kuris tam tikra prasme užmiega ir bunda esant kovinei parengčiai. Pasaulyje, kur dabar iš esmės grumiasi keletas jėgų o

ŽAIDIMAS GRIAUNA SUFORMUOTĄ JAV ARMIJOS ĮVAIZDĮ.

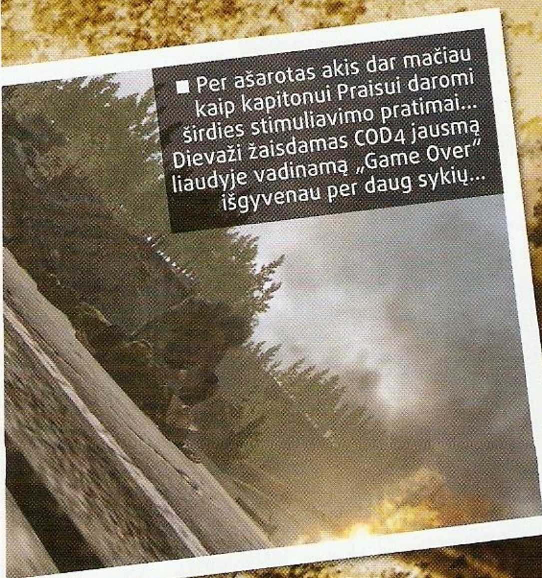
valdovai vaikšto skustuvų ašmenimis lyg ir ignoruodami faktą, kad jų oponentai yra kitos kultūros ir pasaulėžiūros, vadinasi, ir jų veiksmai ne visada gali būti prognozuojami. Nemanau, kad COD4 labai pakeis senojo žemyno gyventojų mąstymą, tačiau turiu vilties, kad už Atlanto gyvenantys žaidėjai šiek tiek kitaip pažvelgs į tai, ką daro jų šalis. Tikrai nenoriu pradėti diskusijos apie JAV užsienio politiką, tik noriu pabrėžti, kad karas per CNN vis dar atrodo žaislinis, ir COD4 tai puikiai pademonstruoja išnaudodamas seną, bet, deja, CNN neprieinamą „Kas būtų, jeigu būtų" triuką.

Beje, viena misija puikiai parodo, kaip galvodami apie karą, matytą per CNN, šiandien jaučiasi dauguma žmonių. Jums teks valdyti palaikymo lėktuvo AC–130 ginkluotę, tarp kurių ir įspūdingas 105 mm pabūklas. Naudodami naktinio matymo taikiklį, jūs seksite taikytojo ir navigatoriaus nurodymus bei apšaudysite ant žemės esančius taikinius. Įsiklausykite į jūsų kolegų aroganciją balse. Taip. Akivaizdu, kad jiems žudymas — tik žaidimas, ir tai nestebina. Jie saugiai kaba keleto kilometrų aukštyje ir jiems visiškai nusispjauti, kiek kilometrų *žarnų išsitaško žemėje*.

Žaidimo metu ne sykį suvoksime, kokio pranašumo suteikia šiuolaikinės technologijos. Ir ne kažkokie žaisliukai, naudojami Bondo, o standartinės ginkluotės, žvalgybos ir koordinacijos sintezė. Žaidime daug pokalbių. Įsiklausykite į juos ir suprasite, jog būtent jie yra pagrindinis jūsų ginklas. Atakuodami jūs visada žinosite, ką rezga priešas, būtent savo žiniomis jį pranoksite.

O dar buvo misija Černobylyje, tiksliau, Pripetėje, kurią dauguma mūsų jau žinome kaip penkis pirštus po nuotykių „STALKER". Viena vertus, tai įdomi galimybė sulyginti kūrėjų darbus, kita vertus, šioje misijoje vėl teko patirti tai, ko kitose šaudyklėse paprasčiausiai nebūdavo. Baimė. Būtent ją išgyvenau gulėdamas pievoje, kurią šukuoja motorizuotos technikos dalinys. Esu pratęs šaudyklėse jaustis supermenu. Žinau: jei man liepta veikti paslapčia, o mane pamato, vis viena išsisuksiu paprasčiausiai visus nugalėdamas. Tik ne COD4. COD4 supermeno sparnus aplaužo labai greitai, o Černobylio misijoje dar ir ginklus, galima sakyti, atima. Vėliau dar teks bėgti vaiduoklišku miestu ant pečių gabenant sužeistą draugą, kuris, skirtingai nei dauguma kitų virtualių draugų, irgi bijo. Ir tai natūralu, ir jam ne gėda prisipažinti. Kas kartą, kai bandysite nuo jo nutolti, jis nuolankiai jūsų paprašys sugrįžti.

Visas COD4 sulipdytas iš tokių ir panašių smulkmenų, apie kurias skaitydamas, ko gero, galvoji, jog tai nieko ypatingo. Ir tai tiesa. Tai, ką išvysite, iš tikrųjų nėra nieko ypatingo, išskyrus tai, jog suvoksite, kokie kičiniai ir



■ Per ašarotas akis dar mačiau kaip kapitonui Praisui daromi širdies stimuliavimo pratimai... Dievaži žaisdamas COD4 jausmą liaudyje vadinamą „Game Over" išgyvenau per daug sykių...

TEKS APLANKYTI IR „STALKER" MATYTAS PRIPETĖS TERITORIJAS.







nereikalingo dramatizmo prikimšti kiti žaidimai. Tiksliau, didžioji kitų žaidimų dauguma.

TECHNINIS ĮVERTINIMAS

Ko gero, mano tušti išvedžiojimai jau įkyrėjo ir norisi paskaityti ką nors apie žaidimo „vidurius“. Kaip ir minėjau. Žaidimas mane užvaldė, todėl, tiesą sakant, techninė žaidimo dalis visai nėra svarbi. Tačiau kūrėjai taip negalvojo ir pasistengė, kad COD4 būtų techniškai tvarkingas. Ir ne šiaip sau tvarkingas. Grafiškai COD4 vietomis lenkia, vietomis atsilieka nuo, sakykim, „Battlefield 2“. Didžiąja dalimi tai efektų žaismas. „Battlefield 2“ labiau pavyksta išlaikyti savotiška filmavimo kameros įspūdį, kai žaisdamas jautiesi taip, lyg stebėtum viską operatoriaus akimis. Tai suteikia savotiško realumo. COD4 siūlo puikius granatų (ir flash) efektus, išties smagią balistiką ir su ja susijusius efektus. Susišaudymai miestų gatvėse tiesiog veda iš proto, kulkos kiaurai skrodžia molinius pastatus, į darbą stojus kulkosvaidžiams, visa aplinka paprasčiausiai užverda taip, kad baisu net nosį iškišt. Vienintelis trūkumas — per mažas griūnančių arba visiškai suniokojamų objektų kiekis. Kūrėjai protingai išnaudojo skriptus ir paprastus efektus, kad šią problemą užmaskuotų, tačiau kartais, pokštelėjus iš RPG, fejerverkų norisi daugiau.

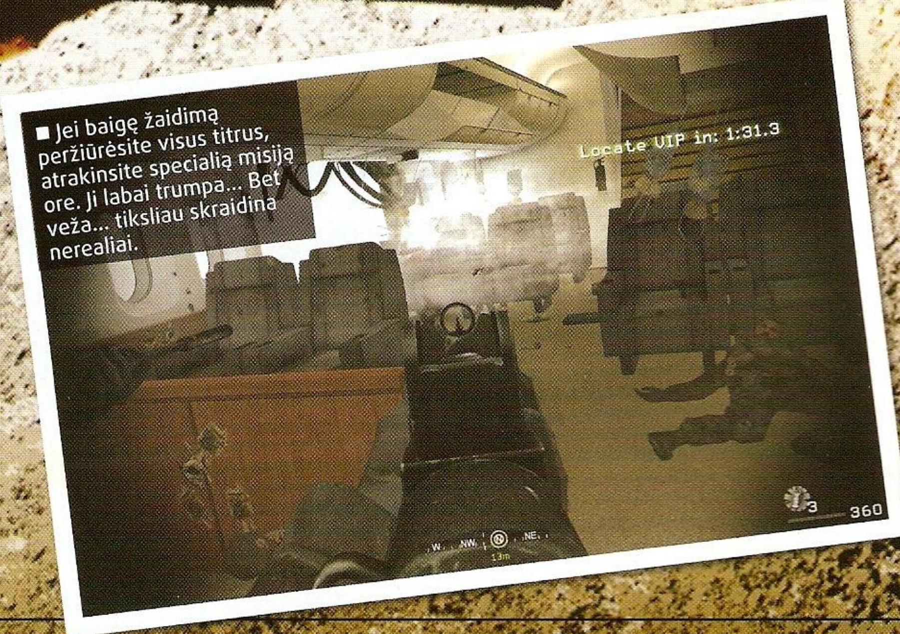
Tačiau yra vienas, esminis, techninis bruožas, kuris iškelia COD4 aukščiau visų pastaruoju metu pasirodžiusių šaudyklių (gal tik išskyrus HL2EP2). Tai optimizacija. COD4 puikiai suksis daugumos iš jūsų kompiuteriuose. Tai tikrai visiškai nereiklus, idealiai optimizuotas žaidimas su turtinga nustatymų palete. Šiuo aspektu COD4 net laikyčiau technologiškai pranašesniu, kad ir už tą patį labai išgirtą „Crysis“. Spėju, kad šis žingsnis padės COD serijai įsitvirtinti ir tinkle, kur žaidėjai dažniausiai renkasi dailius ir nereiklius žaidimus, kuriuos galės patogiai žaisti ne tik namuose, bet ir kompiuterinėse ar turnyruose.

Žaidimo siužetas nulėmė ir tai, kad priešininkų DI kūrimas neturėjo tapti sudėtingu procesu. Mūsų priešai paprastai naudos zergų taktiką. Jie fanatiškai veršis į ataką ignoruodami priedangas ir degindami Ak47, RPD ir RPG. Ir tai visiškai teisinga. Paprastai mes būsime apsupti, o kiekybinis santykis bus mažiausiai 30 su 1. Be to, jie, skirtingai nei mes, nebijo mirties, net atvirkščiai, jie labai nori žūti mūšio lauke ir kartu nusinešti bent vieną iš mūsų. Norint iš tikrųjų įvertinti DI, teko stebėti būrio draugų darbą. Reikia pripažinti, kad priekaištų jam neturiu. Tiesa, daugelyje vietų DI veiksmai yra valdomi skriptų, tačiau net ir „mąstydami“ būrio draugai klysta retai. Na, kad ir pati pirma misija laive. Labai siauri ir vingiuoti koridoriai, itin spartus judėjimas ir trumpi, bet agresyvūs susirėmimai. DI sugebėjo nesipainioti po kojomis. Manau, to daugiau nei pakanka, kad pavadintume jį tobulu.

KOVOJANT NUOLAT LYDI NE PASIDIDŽIAVIMO, O BAIMĖS IR NET KALTĖS JAUSMAS.

TAI ŽAIDIMAS...

Norisi tik pasidžiaugti, kad COD4 buvo sukurtas ir išleistas kaip žaidimas. Tai ne techninė variklio demonstracija kaip „Doom“ ar „Crysis“. Tai ne duoklė karo veteranams, kuo buvo virtusios abi COD ir MOH serijos. Tai ne beprasmis saldainiukas akims kaip dauguma šių dienų žaidimų. Tai ne propagandinis kūrinys kaip „America's Army“ ir ne konspiracijos teorijų paieška, kuria mes nuolat užsiimame Tomo Klansio vardu pažymėtuose žaidimuose. COD4 žaidimas be potekstės ir be slaptų ketinimų. Toks, koks ir turi būti žaidimas, kuriame svarbiausias asmuo yra žaidėjas, o pagrindinė užduotis — patenkinti jo lūkesčius.



■ Jei baigę žaidimą peržiūrėsite visus titrus, atrakinsite specialią misiją ore. Ji labai trumpa... Bet veža... tiksliau skraidina nerealiai.

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Žaidimo intro jau leidžia suprasti, kad kažkas su šiuo žaidimui ne taip... Ne taip, kaip esame įpratę. **9,0**

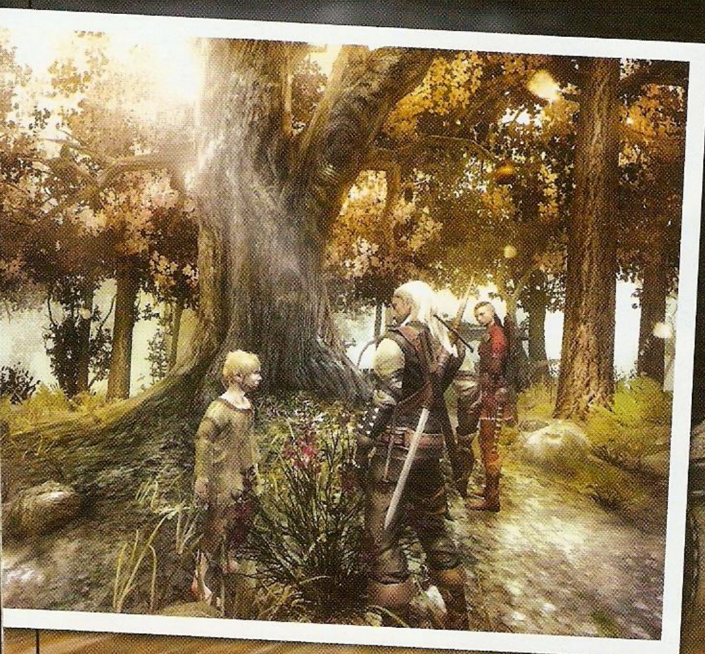
ĮDOMUMAS Labai teisinga šiandienos karo vizualizacija. Technikos stebuklai prieš fanatizmą, klausimas, kas laimės, tegu lieka neatsakytas. Manau, dalis jaunųjų rekrūtų, priviliotų į JAV armiją, nemokamai platinamo AA dėka po COD4 dar sykį pamąstys, ar tikrai kariuomenė yra gerai. **9,5**

GRAFIKA Nuostabi ir, svarbiausia, visiškai nereikli kompiuteriui. **9,4**

GARSAS Nuostabus ir emocionalus personažų įgarsinimas. Su atmosfera susiliejanti muzika ir apdovanojimų verti specialieji garso efektai. 9,5

IŠVADA Visomis prasmėmis tobulas žaidimas, tačiau per trumpas, kad būtų vertinamas geriau. Tinklo batalijų mėgėjams COD4 tikrai padovanos naujų įspūdžių.

GALUTINIS 9,4





www.projectoverdose.com

- **PLAFTORMA** PC DVD ROM
- **PEGI REITINGAI** 18+
- **ŽANRAS** veiksmo RPG
- **KŪRĖJAS** CD Projekt Red
- **LEIDĖJAS** Atari
- **DATA** 2007–10–26
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2.4GHz CPU, 1 GB RAM, GF6600/ATI9800 video, 8,5 GB HDD

Žaidimas puikus, turi savitą atmosferą, įtraukiančią kovos bei magijos sistemą bei ilgą įdomią kampaniją. Tai puikus receptas vieno žaidėjo žaidimui. Jis paskatina susidomėti Sapkowskio kūryba ir pasiieškoti daugiau istorijų apie jo sukurtą neįprastą pasaulį.

„GameSpy“

- **„Online“ reitingas:** 80%, 438–a vieta

JCDENT

The Witcher

Realus fantastinis pasaulis

Ponas Andrzej Sapkowski 1993–iaisiais metais parašė knygą „Paskutinis noras“, kurią pas mus po „J. R. R. Tolkieno mokinių“ vėliava išleido „Eridanas“ ir pavadino „Raganiumi“, kad visiems aišku būtų, apie ką kalbama. Ši knyga stovi aukščiau nei dauguma kitų fantasy knygų, nes jos pasaulis yra bjauresnis (realesnis?) nei kitų kūrinių. Šalia riterių, burtų, pabaisų yra tokių dalykų kaip rasizmas, kraujomaiša, pogromai, mutantai, moralinės dilemos ir kitokių grožybių. Panašių dalykų buvau sutikęs tik George R. R. Martin knygoje „A Game of Throne“, tačiau „Raganiaus“ pasaulis yra vis viena gyvesnis ir savotiškai patrauklesnis. Lenkai yra pastatę labai prastai įvertintą filmą ir serialą, o 2001–aisiais metais buvo sukurtas žaidimas, kuris lyg ir praėjo nepastebėtas (bet jame buvo galima rinktis rasę). Visus šiuos dalykus vienija pagrindinis veikėjas: raganius Geraltas iš Rivijos, dar žinomas Baltojo Vilko arba Gvynbleidd vardu.

Kas jis toks? Na, derėtų pradėti *nuo profesijos. Raganius yra mutan*tas, specialiai apmokytas naikinti visokiausius padarus. Raganiaus gaminimas prasideda nuo našlaičių, pamestinukų ir kitokių nereikalingų mažų berniukų atgabenimo į Kaer Morhen, raganių tvirtovę. Ten dauguma jų miršta per Išbandymą Žolėmis, kurio tikslas yra sukelti mutacijas. Žinant, kad nereikalingas vaikas tokiame pasaulyje gali gyventi ir blogiau, ne taip ir žiauru. Vėlesnės mutacijos ir treniruotės atmeta dar kelis, kol lieka patys stipriausi. Jie mutantai, todėl pasižymi išskirtine klausa, regėjimu, refleksais, greičiu ir jėga, kuriuos papildo meistriškas kardo valdymas ir eleksyrai. Dar yra sterilumas, kuris labai pravartus pasaulyje be priemonių nuo nėštumo *(nebent rizikuotum pas raganą).* Nors Geralto balti plaukai ir odos pigmentacijos stygius yra mutacijų pasekmė, kiti raganiai išsaugojo savo spalvas. Geraltas (kaip ir kiti savo profesijos atstovai) žudo pabaisas už pinigus. Toks jų darbas, dėl to žmonės jų ir nemėgsta. Aišku, dar yra prietarai ir tamsa, bet ką padarysi. Kartais pasitaiko juokų, kai Geraltas pribaigia padarą dykai ir dėkingam žmogui liepia niekam apie tai nepasakoti. Pats Geraltas yra ciniškas ir [illegible], neatsisakantis moters ([illegible] žmogaus) ir kompanijos, tačiau ir kamuojamas vidinių konfliktų. [illegible] žmogiškas herojus, jei nebūtų [illegible] vyzdžiai vertikalūs.

Kadangi reikia ir apie žaidimą pakalbėti, pradėsime nuo jo priešistorės. Prabėgo [illegible] nuo antrojo karo su Nilfgardu, [illegible] pat laiko Geralto niekas [illegible] laikė mirusiu. Ir staiga jis [illegible] Kaer Morhen praradęs [illegible] atmintį ir kovinius sugebėjimus. [illegible] ir būtų viską atgavęs, [illegible] keliais joje gyvenančiais [illegible] nuolatine jų drauge [illegible] Merigold užpuola neaiškios [illegible] kai banditai su egzotiška [illegible]

literatūriškai išsilavinusiu akiniuotu žudiku. Kadangi reikia išaiškinti atakos priežastis ir organizatorius, likusieji gyvi po atakos išsiskirsto po pasaulį, Geraltas ir Trisė keliauja į Temerijos sostinę Vizimą.

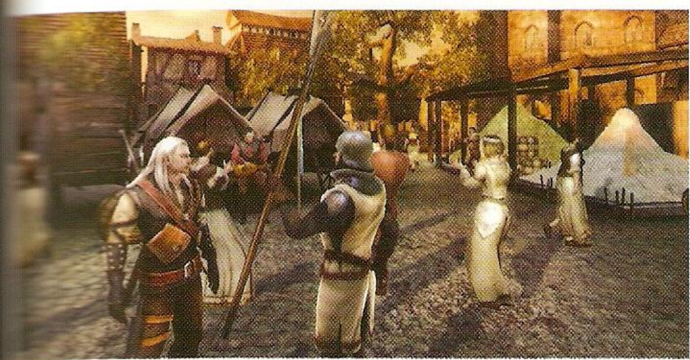
Pirmas dalykas, kurį patirsite žaidime, yra kova. Kadangi raganiai daugiausiai kaunasi su kardu, jie išmokę specialios kovos technikos. Tiek paprastiems kardams, tiek monstrams skirtiems sidabriniams kovos stiliai skirstomi į stiprų, greitą ir grupės. Pirmasis skirtas dideliems ir šarvuotiems priešams, antru kapojami žemesnės lygos niekšai, trečiasis taikomas esant apsuptyje. Aišku, kardo ir sidabrinio kardo stiliai yra skirtingi ir mokomasi jų atskirai. Tačiau tai nėra paprastas kapojimas kaip kituose žaidimuose. Ne, raganiai naudoja atakų sekas, kur po vienos seka galingesnė. Todėl reikia stebėti kursorių: kai atsiranda degantis kardas, būtina spausti ataką. Per anksti ar per vėlai — ir bus nutraukta seka. Sunkiausiame lygyje momentą reikia nustatyti pagal kardo švytavimą. Ilgainiui raganius taip skers priešus, kad net gražu žiūrėt bus.

Pagelbėja mūšyje ir Ženklai, ypatinga raganių magija. Pats geriausias yra Force Push, tpfu, Aard, nustumiantis, parverčiantis priešus ir kliūtis kelyje, išplėšiantis nenaudėlių ginklus iš rankų, juos apsvaiginantis. Kiti nebus tokie naudingi, bet smagių smulkmenų yra: su Igni ženklu galima užkurti laužą.

Kovodami raganiai naudoja ir eleksyrus, kurie pagerina kovinę būklę. Kol kituose žaidimuose galima ryti visokiausius simuliantus be šalutinio poveikio, „Raganiuje" jie didina toksinų kiekį kraujyje. Kuo daugiau eleksyrų, tuo jų daugiau, o taip ir numirti galima, ekranas pradeda pulsuoti, atsiranda kruvini raibuliai. Čia tinka Canderous Ordo (Knights of The Old Republic) įspėjimas dėl stimuliatorių pavojaus. Panašus pavojus buvo „Fallout", kur per daug medikamentų galėjo nužudyti veikėją. Knygoje buvo momentų: kol eleksyrai (gaminami iš stipraus alkoholio ir monstrų, augalų, mineralų dalių) pakelia regeneravimo greitį, sulėtina laiką (t. y. pagreitina reakciją, labai šauniai atrodo), leidžia matyti tamsoje ar net kiaurai sienas, ilgainiui raganius gali išmokti gaminti bombas, kurios nėra visada veiksmingos, bei tepalus kardams, kurie didina žalą prieš tam tikrus priešus ar kitokius jiems nepalankius efektus daro. Deja, tuo pačiu ir labai neestetiškai išteplioja ginklą.

Pjautynėms ir bus skirta didžiausia dalis patirties medžio. Pasikėlęs lygį (besikapodamas ar vykdydamas užduotis) Geraltas galės atsisėsti prie laužo ir pasiskirstyti vadinamuosius talentus. Jie yra trijų rūšių: bronziniai, sidabriniai ir auksiniai. Vienas talentas — vienas atitinkamos spalvos sugebėjimas. Kai kurių galima įgyti tik išgėrus specialų, iš specialaus tam tikrų monstro dalių pagamintą eleksyrą. Nėra ko jaudintis, labai sudirbti veikėjo renkantis įgūdžius neįmanoma.

Kova yra svarbi žaidimo dalis, tačiau lakstymas po lygius ir bendravimas su žmonėmis (nykštukais, elfais, driadėmis, zombiais) ją įprasmina. Gal koks kaimietis papasakos naujienas, miestietė nutemps į lovą gavusi suvenyrą (Geraltas juk pasaulinė įžymybė ➜





GERALTAS — ŽMOGIŠKAS HEROJUS, KAMUOJAMAS VIDINIŲ KONFLIKTŲ.



ir šiaip neblogai atrodo), prostitutė pasiskųs bėdomis, juokdarys suskels pokštą... Miestai ir kitos gyvenvietės atrodo gyvesni nei kokiame „Oblivion", kur gyventojai tik vaikštinėjo ir nieko neveikė. Na, čia irgi nelabai ką veikia, bet atrodo gyviau, tikriau ir slepiasi nuo lietaus. Prabėgdamas gatve Geraltas ranka pastumia praeivius, sustojusį jį apspinta vaikai. Kada paskutinį kartą matėte vaikų žaidime? Aišku, jų iškirsti nepavyks, o vienas net įsipina į siužetinę liniją, maža mergaitė pasigiria: „Užaugsiu — būsiu smuklės merga"...Velniai rautų, reikia grįžti prie pašnekesių.

Kertiniai žaidimo momentai, priklausomybė vienai ar kitai žaidimo frakcijai, priklauso nuo to, ką ir kam sakai. Veikėjai įgarsinti puikiai (Geraltas kalba fantastišku ramiu balsu), modeliai sukurti kruopščiai, tiesa, dėl elgesio galėjo ir daugiau padirbėti: kas pašnekesio metu pastriksi, pamojuoja rankomis, kitą nenatūraliai atrodantį veiksmą atlieka. Viskas smagu, gražu, malonu, gyva. Kartais, norint išpešti informacijos, teks pagirdyti kokį veikėją (ištvermingas gėrėjas bus pasirinkęs atitinkamą punktą patirties medyje, kuris užtikrina, kad nepargriūsite ant žemės pirmas). Be to, kaip kitaip, jei ne pokalbio metu įsitempsi kokią merginą į lovą? Už tokį žygdarbį veikėjo žurnale atsiranda menininko piešta sugulovės korta. Praktinės naudos jokios (nebent pasigrožėti meniniais sugebėjimais), bet labai tinka sekti žaidimo progresą. „Gamespot" pareiškė, kad tai tam, kad suteiktų žaidėjui vilties, jog būdamas baltos odos ir riebaluotų plaukų gali suvilioti moterį, tačiau taip įnirtingai siekdami įtikti pop–publikai pražiopsojo tai, kad Geraltas yra atletiškas, pasaulinio garso karys *ir meilužis, gražiai atrodantis, o dar* ir moralus.

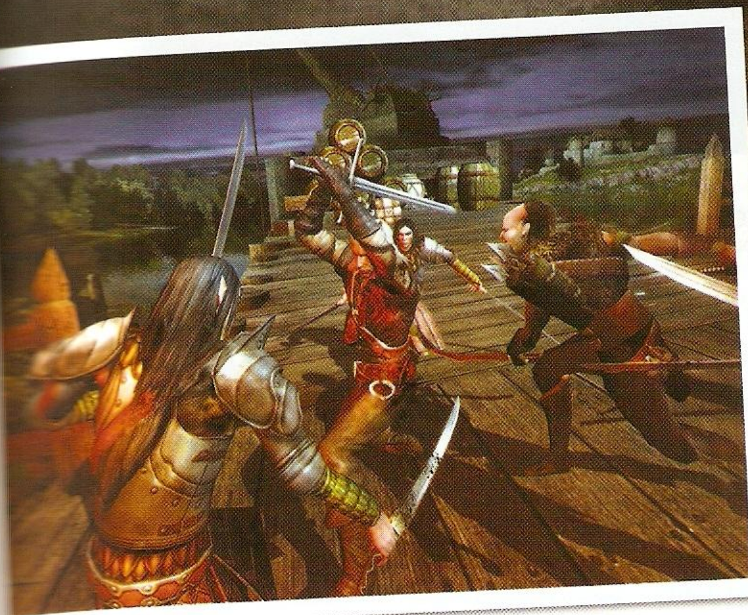
A, moralė. Kol kituose žaidimuose ji pasireiškia skaitikliais, čia Geralto veiksmai įtakoja įvykius pasaulyje. Padėjai riteriui kanalizacijose, jis irgi tau atsidėkos. Be to, žaidime nėra tokio tiesaus gėrio ir blogio. O visi stengsis iš Raganiaus atimti neutralumą, kurį jis visai norėtų išsaugoti. Labiausiai žaidime plėšosi Liepsnojančios Rožės Ordinas ir Voverės (Scoia'tel). Ordinas kovoja su monstrais (nemokamai atlieka raganių darbą) vagimis ir Voverių teroristais, tačiau tuo pačiu metu skatina rasinį išsiskaidymą. Voverės, nykštukų ir elfų partizanų būriai, kovoja su žmonėmis, kurie pastaruoju metu pradėjo puoselėti rasistines nuotaikas. Atrodytų, kilnus tikslas, tačiau jie terorizuoja nekaltus žmones, veda prie elfų rasės išnykimo, nes žūsta jauni elfai, galintys susilaukti mažų elfukų. Tuo pačiu didėja rasinė neapykanta. Kad ir ką darytų Geraltas, net jei siektų neutralumo, vis viena kas nors nukentės. Gaila, bet ką padarysi. Man prie širdies Ordinas, su kurio riteriu Zygfridu susibičiuliauja Geraltas. Tuo tarpu vietinis Voverė (pagaliau derėtų paaiškinti, kad jie taip vadinasi todėl, kad prie savo skrybėlių tvirtina voverių uodegas).





KOVOJE NAUDOJAMOS KARDŲ JUDESIŲ SEKOS, SPECIALŪS MAGIŠKIEJI ŽENKLAI IR ĮVAIRŪS ELEKSYRAI.

■ Žaidimą galima stebėti aukšta ir žema izomerinėmis perspektyvomis arba per veikėjo petį. Aš žaidžiu pastaruoju, nes viskas jaučiasi daug geriau, be to, lengviau pataikyti į reikiamą priešą, o žaidimai maloniau jaučiami, kai kamera seka veikėjui už nugaros.



Prakeikti bailūs teroristai šaudo mažas ir pūkuotas voveres. Yaevin mato tik dvi galimybes: arba liekame mes, arba jie.

Visas šias grožybes rodo „Auroros" varikliukas, kuris suko „Neverwinter Nights" ir yra garbaus septynių metų amžiaus. Aišku, nematę paveiksliukų įsivaizduotumėte, kad vaizdas nekoks ir labai baisiai suklystumėte. „Raganius" atrodo siaubingai nuostabiai. Žmonės gražūs, atrodo taip, kaip ir turėtų atrodyti Viduramžių gyventojai: veidai detalūs, juda šarvų gabalai ir kitos „detalės", jei veikėjas pasitaiko esąs nuoga moteris. Monstrai irgi malonūs akiai (mano mėgstamiausi — ghouls, nemėgstamiausi — graveirs) bei originaliai atrodantys. Visa tai tik dar kartą primena, kad „The Witcher" skirtas suaugusiems.

Kalbant apie aplinkas, Kaer Morhen neatrodė labai įstabiai, bet kaimo vietovės tokios nuostabios, taip realiai atrodančios ir primenančios Kernavę, kad pirmą kartą pamatęs netekau žado. Mažytės trobelės šiaudiniais stogais, išklibusios tvoros, altoriai Amžinajai Ugniai kelių sankirtose sukuria puikią jaukumo atmosferą. Miestas atrodo gyvai ir miestietiškai, su postuose stovinčiomis prostitutėmis ir patruliuojančiais sargybiniais, kažkur einančiais miestiečiais, savo teritoriją prižiūrinčiais gangsteriais, valkataujančiais šunimis (šiuos galima užmušti), savo prekes reklamuojančiais prekijais... Nuostabu, šviesu, gyva. Gamta irgi atrodo realiai, simuliuojama žolė, pelkės atrodo drėgnos ir šlykščios. Be to, yra ir smulkių gyvūnų. Prie miestų galima rasti vaikščiojančių kačių (ir mažų mergaičių, sakančių „Where's my cat?" pačiu žaviausiu balseliu), išgąsdinti vištą ar pulkelį žąsų, išbaidyti varnas laukuose ar varles pelkėse. Ir dar yra Grigų. Net nustebau, kai pastebėjau pamiškėje vaikščiojančius mažyčius skrybėlėtus ir su apsiaustais žmogelius. Su jais pabendrauti nepavyksta, nes Grigai nesišneka su žmonėmis, bet galima įvykdyti užduotį, susijusią su Grigais ir kačių pakinktais. Dar turiu paminėti, kaip kokybiškai nupiešti statiški paveiksliukai, rodantys Geralto pasirinkimo pasekmes bei lovos žygdarbių kortas. Šie ranka piešti elementai puikiai telpa į pritrenkiančios grafikos žaidimą.

KERTINIAI ŽAIDIMO MOMENTAI YRA POKALBIAI SU ĮVAIRAUS PLAUKO HEROJAIS.

Velniop šitas pasaulis nueitų, jei nebūtų įgarsintas atsakančiai. Tiek pagrindinio meniu tema, tiek ikonos įgarsinti kokybiškai (paspaudi ką nors — sunkus metalinis dunkstelėjimas). Užduoties įvykdymo ir naujo lygio pasiekimo garsai suteikia didesnį pasiekimo jausmą. Muzika maloni, reikiamose vietose prisitaiko prie nuotaikos, tai ypač akivaizdu smuklėse ir žaidžiant kauliukais, Geraltas kalba kaip moralus šaltakraujis žudikas (o ne kaip devintokas, prašantis alaus iš dvyliktokų, ar ne, „Gamespot"?). Mūšio garsams nieko neprikiši. Mano mėgstamiausi momentai yra Ordino kario „We give our lives to the Order", mažos mergaitės „Where's my cat?" ir driadės Morenn „Do you know where little dryads come from?".

„The Witcher" galų gale yra nuostabus, šaunus, puikus, toks RPG, garbingai stovintis priekyje ar šalia „Fallout", „Deus Ex", „KOTOR". Tiesa, yra netikslumų (Geraltas kovoje labiau efektyvus nei efektingas, niekad nenaikindavo priešų specialiai žiauriai), mažų žaidimo klaidų ir išsijungimų, bet tai tik smulkmenos palyginus su tuo, ką gauname mainais. Turėtų patikti neskaičiusiems „Raganiaus", dar labiau — skaičiusiems. Ir neturėtų būti rodomas jauniems žaidėjams, nors tai tikriausiai jau nebetikslinga interneto amžiuje. Tada jau geriau „The Witcher" negu „Counter–Strike" :).

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Kaip čia, velniai rautų, kovoti? Džiaukitės, kad pasakiau, man reikėjo instrukciją skaityti. **8,5**

ĮDOMUMAS Akys varva, galvą skauda, neįmanoma atsispirti žaisti toliau. **9,6**

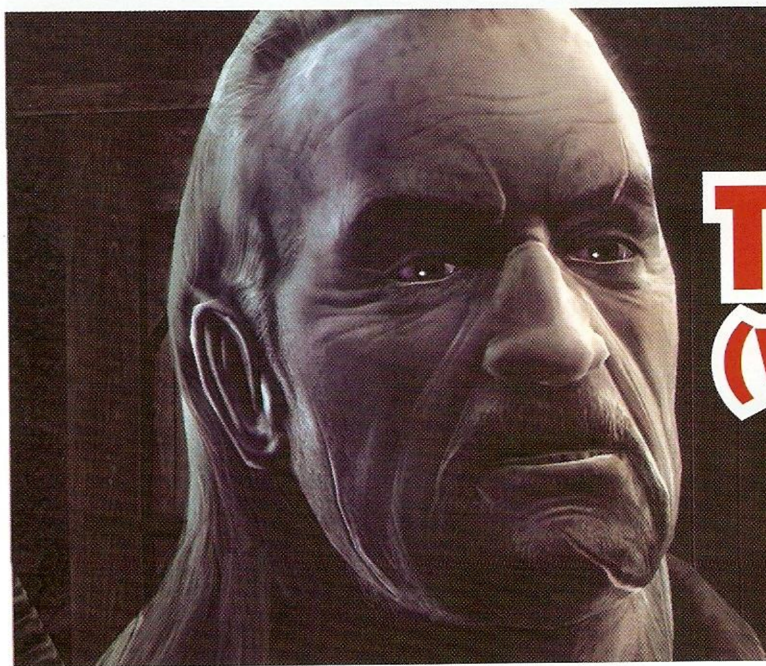
GRAFIKA Labai gražūs katinai ir moterys, šauniai atrodo Geraltas, ne tokios gražios žąsys. **9,7**

GARSAS „Your mother sucks dwarf cock" nuolat išspaudžia šypseną, o dar nykštukų akcentas. **9,4**

VALDYMAS Viskas paprasta ir lengva, tik nelabai paaiškinta, kaip kovoti. **9,0**

IŠVADA Didingas darbas, pagaliau su reikiama pagarba ir kokybe atkūręs garsiausio lenktų fantasto darbą. Dėl ypatingos savo atmosferos gali ne visiem patikti, be to, yra nedidelių klaidų.

GALUTINIS 9,5



The Witcher (Wiedzmin; Vedmak)

Alchemijos stebuklas

Nieko prasmingo, kas padėtų suprasti jums, apie ką šis žaidimas, čia neperskaitysite. Tai, ką rasite žemiau, net ne apžvalga, greičiau jau savotiškas galvos nulenkimas. Arba duoklės atidavimas. Tai paprasčiausi eilinio žmogaus pamąstymai neeilinio žaidimo išleidimo proga. Tačiau nenusivilkite! Kolega JC Dent kilniaširdiškai perėmė analizės naštą iš manęs, tad ir tie, kuriems čia esantis tekstas neįdomus, liks patenkinti. Vėl du tekstai vienam žaidimui? Taip. Tačiau šį sykį žaidimas iš tiesų to vertas.

Kad suvoktumei alchemiją, svarbu suprasti dvi didžias tiesas. Pirmoji tiesa: „Tai, kas viršuje, tai ir apačioje“. Antroji tiesa: „Visa, kas yra, — vientisa“.

Šios tiesos byloja mums apie tai, jog alchemijos dalelės supa mus — žolėse laukų, viduriuose gyvūnų ar žmonių, net akmenyse. Visa tai todėl, kad alchemija — tai gyvenimas, o gyvenimas tai — alchemija. Suvokę alchemijos procesų esmę, jūs suvoksite esmę pačios gyvasties, gamta jums taps atversta knyga. Tačiau tuo pat metu alchemija — tai dar ir žinios. Ko reikia tam, kad išvirtumei eleksyrą: gėlelės ar lapelio? Kur ieškoti ingrediento? Akyje? O gal kepenyse? Į šiuos klausimus atsako knygos. Todėl skaitykite senųjų meistrų ir savo amžininkų darbus. Mokykitės pažinti žoles ir lavinkite mokėjimą maišyti tepalus ir miltelius. Bet visų pirma, eksperimentuokite, nes didieji alchemijos atradimai buvo pasiekti tik eksperimentų keliu.

Alchemijos pagrindai,
Meistras Endžejus.



Ilgai puoselėto ir brandinto lenkų „CD Project“ „Raganiaus“ žaidimu nepavadinsi. O jo kūrėjų nepavadinsi nei programuotojais, nei dailininkais, nei prodiuseriais. *Ne, ne... Tai alchemijos* stebuklas. Ilgo ir kryptingo darbo rezultatas, pavertęs paprastą akmenį žėrinčiu perlu. Tai darbas, suteikęs gyvybės mirusiam kūnui. Be magijos pagalbos. Be maldų... Tik kruvinu prakaitu ir darbu lenkai atgaivino, mano nuomone, mirusį RPG žanrą. Ne MMORPG. Ne šiaip sau RPG. O brandaus, gilaus, įtraukiančio ir užvaldančio RPG vienam žaidėjui žanrą. Nei „Fable“, nei „Oblivion“ visu savo spindesiu nesugebėjo prirakinti manęs prie kompiuterio nakčiai. „KOTOR“? Buvo mielas ir stiprus, bet greitai pamirštas. „Raganius“ toks nebus. Jis vienas iš tų, apie kuriuos kalbama metų metus. Vienas iš tų, kuriuos šiandien tėvai su ašara akyse rodo savo vaikams. Žaidžiant „Raganių“ man galvoje sukasi tik vienas žaidimas. „Fallout“.

„Raganius“ — tai alchemijos stebuklas. Nuostabi įdomumo, gilumo ir prasmės sintezė. Kaip ir bet kuris alchemikų eksperimentas, „Raganius“ irgi nėra tobulas. Jis gali sukelti šalutinį poveikį, dauguma jo aktyviųjų dalelių dar neištirtos ir nežinomos. Visoje šioje substancijoje pilna klaidingų ir painių formulių. Tačiau, sykį jo paragavus, pašalinis poveikis nerūpi. Pamiršti apie šimtus nemalonių dirgiklių, kuriuos paliko kūrėjai, nes iš esmės paragavęs „Raganiaus“ pakyli. Virš savęs, virš savo žaidimų patirties. Suvoki, kad, net pats nežinodamas, Jo laukei. Nes jis tam tikra prasme yra visa ko pradžia ir pabaiga. Jis tarsi tas liudijimas, kad žaidimų pramonė dar ne visiškai žlugusi. Dar ne visiškai atsidavusi saldainiukų gamybai. Kad ji dar pajėgi duoti tai, dėl ko prieš daugiau nei dešimtmetį su ja susidėjau. Ji pajėgi pagimdyti brandų projektą, su kuriuo gali praleisti itin malonių ir prasmingų savaičių. Žaidimų pramonė *vis dar pajėgi sukelti minčių bangas* ir pažadinti pirmapradį žavėjimąsi žaidimu.

„Raganiaus“ eleksyras. Koks jis? Tai panacėja brandžiam žaidėjui, dar prisimenančiam tuos laikus, kai žaidimai buvo žaidžiami ne dėl vaizdo ekrane. Tačiau „Raganius“ nėra iš tų, kurie į jį spjauna. Žaisdami jį suvoksite, kiek nedaug reikia, kad žaidimo pasaulis iš tiesų būtų nuostabus. Į „Raganiaus“ eleksyrą įpilta išties didelė grafikos dozė, tačiau jos receptūra yra išbaigta. Daug kas sugeba sukurti dailų pasaulį, bet ne visi sugeba įpūsti jam gyvybės. O štai „CD Project“ sugebėjo. Ir tai padarė labai paprastu būdu. Virš pasaulio jie pakabino saulę ir mėnulį, suvokdami alchemijos tiesas apačią pavertė viršumi. Galima dienų dienas paprasčiausiai sėdėti pelkėje anapus Vizimo ir stebėti laiko kaitą. Kaip vakarėjant pelkynai pasipuošia magišku raudoniu, o stojus vidurdieniui tarp meldų šokčioja saulės zuikučiai. Kaip netikėtai užplaukęs rytinis rūkas pinasi apie medžių šakas ir visiškai paslepia aplinką nuo skvarbios Raganiaus akies. Kaip stojus nakčiai pro medžių proskyną krentanti mėnulio šviesa sidabru papuošia takus. Laiko buvimas grafikos prasme įpučia žaidimui gyvasties, bet tai — ne viskas... Pasaulio gyventojai, vadinasi, ir mes, tampame to laiko tarnais. Ir laikas yra vienintelė jėga, kuriai mes nepajėgūs pasipriešinti. Nei gyvenime, nei žaidime.

Saulėtą dieną sutvarkę verslo reikalus, prieplaukoje, į ją grįžę lietui lyjant, savo pažįstamų nerasite. Bent jau ten, kur manėte juos esant. Tačiau pažvelkite po artimiausiu stogeliu ir

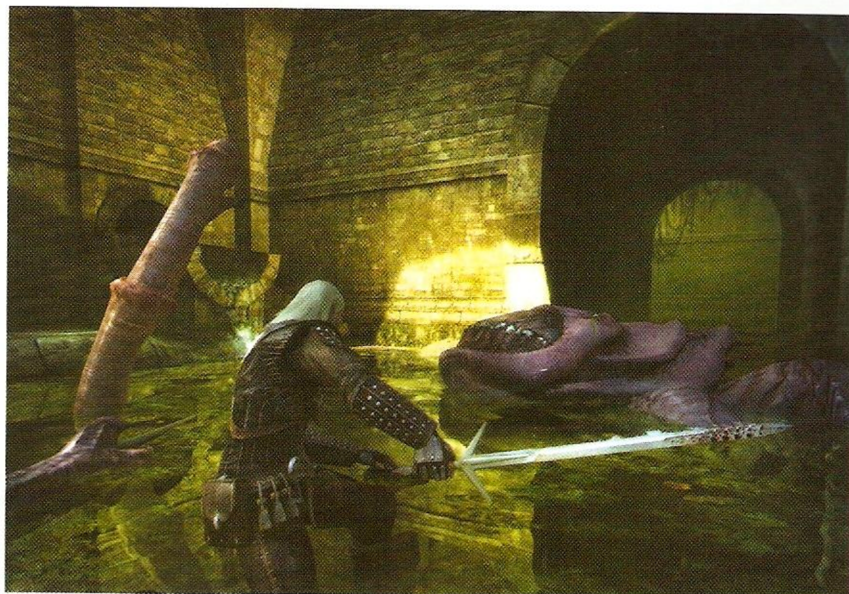
pamatysite minią susispietusių pirklių, vaitininkų ir valkatų. Kiek žaidimų skyrė tam dėmesio? Nepulkit skaičiuoti, pakaks pasakyti, kad tam visiškai užtenka vienos žmogaus rankos pirštų. Gavote užduotį medžioti banditus? Pelkynų monstrus? Skaitykite jų dosjė! Naktiniai paukščiai naktimis ir skraido, dieną iš užduoties grįšite tuščiomis. Vidurnaktį nukirsdinote vampyrą ir norite pinigų už darbą? Iki ryto pasimėgaukite Mahakamo midumi, nes dauguma valdžios atstovų jus priims tik saulei patekėjus. Kažkada toks požiūris RPG žaidimuose buvo standartinis. Kažkada. Šiandien tokių nerastai. Kūrėjai bijo, kad jaunoji žaidėjų karta nesupras, kodėl jie negali baigti ar pradėti užduoties kada panorėję... Todėl dabar net karaliai priversti stypsoti savo menėse kiaurą parą... Aš jau nekalbu apie daugybę kitų RPG ir MMORPG personažų, stypsančių lauke, po atviru dangumi, tiek ramią dieną, tiek siaučiant didžiausioms audroms.

O kur dar autentiškai atkurti personažų modeliai, kurių dėka galima parašyti visą traktatą apie Viduramžių madą. O milžiniška matytų ir dar niekada nematytų monstrų įvairovė. Man paprasčiausiai pritrūktų žodžių, jei užsimanyčiau paporinti apie „Raganiaus“ miestų ir kaimų architektūrą. Didingi... arba visai kaip tikri. Numatytos net tokios smulkmenos kaip česnako galvučių vėriniai sausame trobos kampe ar virš židinio padžiautos dešros. Į namo sieną atremtos senos medinės geldos, moliu drėbtos grindys ir milžiniškas kiekis kitų Rumšiškėse ar senose knygose matytų rakandų. Dėmesys detalėms? Būtent. Toks buvo Andžejus Sapkovskis, sukūręs „Raganių“ literatūroje. Tokie ir kompiuterinės versijos kūrėjai. Andzejus negailėjo kritikos savo amžininkams ir net savo kritikams, tačiau „CD Project“ darbu jis turi būti patenkintas. Žaidimas sukurtas jo stiliumi.

Iš tiesų nėra nieko šlykštesnio negu monstrai jieji, natūrai bjaurūs, raganiais šaukiami, idant tvarinys jie yra ir vaisius šlykščių kerėjimų, ir sėkla šėtono. Tai yra bjaurybės be drumo, sąžinės ir garbės, tikrieji pragaro išperos, tiktais žudymams pritaikyti. Nėr tokiem, kokie anie, vietos tarpe žmonių padorių. O jų Kaer Morchenas, kur anie begarbiai lizdą susisukę, kur šlykščius savo darbelius apdirbinėja, nutrintas turi būti nuo veidų pasaulio ir pėdsakas jojo druska ir salietrą turi būti pabarstytas.

Monstrumas, arba apie Raganių paporinimas
Anonimas

Aukščiau esanti ištrauka yra parašyta „Raganiaus“ pasaulyje ir labai aiškiai apibūdinanti to laikmečio požiūrį į tą patį „Raganių“. Sapkovskio fantasy žavėjo būtent tuo, kad jo knygose, nors ir išgalvotose, mes matėme šių dienų problemas. Rasizmą, pokyčių ir nepažįstamo baimę, išdavystę, kyšininkavimą, šantažą, kraujo, turtų, valdžios troškimą. Jo knygose žmogus ir jo mąstysena globaliu mastu pateikta skaitytojui it atversta knyga. Galbūt, galbūt mums sunku matyti, kokiame purve mes gyvename, žiūrint į save, tačiau knygos autorius leidžia mums į save pažvelgti kitaip. Mutanto akimis. Mutanto, sukurto naikinti monstrus, bevalės žudymo mašinos akimis. Ilgainiui mes netrunkame suprasti, kad visų knygos įvykių kontekste pats Raganius yra kone „žmogiškiausia“ figūra. O patys baisiausi monstrai ima atrodyti it šilkiniai, jei imame lyginti juos su tais, ką saugodamas Raganius juos žudo. Ne veltui kas kartą paklaustas, „Ar tikrai Raganius turi du kardus, sidabrinį monstrams ir plieninį žmonėms?“, Raganius atsako: „Ne, netiesa. Jie abu skirti monstrams“. Tačiau yra ir daugiau priežasčių, kodėl aš pateikiau šią citatą.



IŠ SEPTYNIŲ METŲ SENUMO „NEVERWINTER NIGHTS“ VARIKLIO IŠSPAUSTI SIAUBINGAI NUOSTABŪS VAIZDAI.

Vien per paskutines dvi dienas stambiausi užsienio portalai publikavo net po kelis skirtingus visuomenininkų pastebėjimus apie kompiuterinius žaidimus. Visi jie gali būti sulyginti su aukščiau esančia citata, tik vietoj žodžio Raganius įrašykime žodį žaidimas, o vietoj Kaer Morcheno — žaidimų pramonė. Ir šioje vietoje Raganius, žaidimas, būtų laikomas monstru. Taip, jame daug smurto. Taip, jame daug necenzūrinės kalbos. Taip, jame yra narkotikų, sekso, smurto. Tačiau be viso šio brudo žaidime yra ir pasirinkimo laisvė. Raganius knygoje buvo kilnus, garbingas ir laikėsi savo paties išgalvoto kodekso. Jis niekada nesimėgavo žudymu ir nieku gyvu nežudė be reikalo. Jis puikiai suvokė, kad ne visi monstrai yra chaoso ir sferų susidūrimo padarinys. Jis puikiai suvokė, kad dauguma padarų, laikomų monstrais, yra paprasčiausiai baisūs gyviai, užimantys savo vietą ekologinėje nišoje. Lygiai tokiomis pačiomis teisėmis, kokiomis savo nišą užima žmogus. Jis taip pat suvokė, kad dauguma monstrų gimė iš žmogaus. Miestų kanalizacijose užsiveisė aibės nuodingų padarų, kapinynuose ir mūšių laukuose siautėjo zombiai ir kiti maitėdos, kurių be žmogaus atlikto darbo ten ir nebūtų.

Žaidime Raganius ne toks. Žaidime Raganius ištiktas amnezijos ir jis bus toks, kokį jūs jį paversite. Jums panorėjus, Raganius kirsdins priešus šaltai ir be emocijų, tarsi iš reikalo, arba griebsis itin žiaurių smūgių, varančių baimę ir pasišlykštėjimą, o gal vengs kovos iki paskutinės akimirkos? Tai jūsų sprendimas. Jūs nutarsite, ką, su kuo ir kada jis kalba. Jūs nutarsite, ar jis mėgins išsaugoti neutralumą, ar stos į vieną iš kovojančių pusių. Tik jūsų požiūris į pasaulio įvykius lems, kam verta gyventi, o kam — ne. Žaidimas tik ir kels jums nuolat dilemas. O jūs jas spręsite. Faktiškai niekada negalėsite rinktis tarp juodo ir balto, visas Raganiaus pasaulis, taip pat kaip ir mūsų, sudėtas iš pilkų tonų, tad pasirinkimas nebus paprastas, kaip ir pasekmės, už kurias ir vėl... Atsakysite jūs patys. Štai šioje vietoje ir paaiškėja, kodėl „Raganius“ net būdamas toks nešvarus ir nepriimtinas, vis viena yra vadinamas mieliausiu. Atsakymas paprastas. Žaidimas privers jus susimąstyti ne tik apie žaidimo pasaulį. Jo pavyzdžiu jūs tikrai susimąstysite ir apie tai, kur ir kaip gyvenate patys. Galbūt net tapsite geresni...

Nuvilia tik tai, kad žaidimas baigiasi, ir tai, kaip jis baigiasi, nelabai priklauso nuo mūsų. Tačiau tuo pat metu jo pabaiga suteikia ir vilties, jog tai tik pradžia... ☒




Esant atmosferos slėgiui, prie didelį elektros krūvį turinčio laidininko smaigalių vyksta vainikinis išlydis – įdomus reiškinys, dar vadinamas Elmo ugnelėmis.

Painkiller: Overdose

Žmonės irgi gali skristi

www.projectoverdose.com

PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 18
ŽANRAS FPS
KŪRĖJAS Mindware Studios
LEIDĖJAS JoWood
DATA 2007-11-23
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video, 2,5 GB HDD

Žaidime viskas atlikta stilingai ir su gera nuojauta. Jame gausu smagių detalių, kurios labai praturtina žaidimo patirtį, jei, žinoma, atlaikys jūsų *skrandis*.
„Cheat Code Central"

„Online" reitingas: *72%, 913-a vie*

XAN

Pasijuntu jau pusę valandos sėdįs prie tuščio dokumento ekrane. Kaip apibūdinti tas fanfaras, kurios turėtų skambėti pristatant darbą su žodžiu „Painkiller"? Ar galiu savo žodžiais jūsų namus išpuošti girliandomis, pribarstyti blizgučių, pakabinti milžinišką užrašą „*Welcome, Painkiller*"? Ar pavyks man, į rankas paėmus krištolinę taurę, nesutraiškyti jos savo negrabiais pirštais? Dar pusvalandis prabėgo. Bent jau pradžia parašyta, o, kaip sakoma, gera pradžia — pusė darbo. Toliau bus lengviau, tiesa?

Išgirdęs apie „Overdose" pasirodymą susiradau kalendorių ir kasdien išbraukdavau po langelį. Po išleidimo dar teko palaukti keletą dienų, kol žaidimas buvo pristatytas man į namus, o jau tada tariau: „Sudie, išorinis pasauli". Kam valgyti, kam miegoti, jei gali žaisti „Painkiller"? Su pavasarine nuotaika (šiaip buvo ruduo, bet nuotaika buvo pavasarinė) atsisėdau į kėdę ir drebančiais iš jaudulio pirštais spragtelėjau „Sign the Pact". „Broliai, seserys, imkit mane ir skaitykit ir tatai skaitydami permanykit".

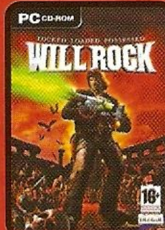
FABULA

Tai ne „sequel" ir net ne „prequel". Ankstesnių dalių ir „Overdose" siužetus sieja tik bendra tematika. *Istorija pasakoja tarp* angelo ir demono užsiplieskusią aistrą, kurios padarinys — hibridas Belialas — pusiau angelas, pusiau demonas. Abi „gimdytojų" pusės pajuto pavojų dėl šios būtybės ir sudarė paktą, kurio esmė yra įkalinti Belialą visiems laikams. Jie nenorėjo jo žudyti, norėjo jį kontroliuoti. Liuciferis pasiuntė savo trigalvį šunį Cerberį, kad šis nukramtytų Belialui sparnelius. Tūkstančius metų prasėdėjęs nelaisvėje, mišrūnas galiausiai ištrūksta laisvėn, kupinas neapykantos demonų princui Samaeiliui ir Liuciferio augintiniui. Mums kaip tik ir bus leista pasijusti Belialu ir numalšinti keršto troškimą. Kaip ir originaliajame „Painkiller", čia siužetas mums pateikiamas vaizdo intarpais.

SKERDYKLOS

Nors naujosios serijos kūrėjai „Mindware Studios" ir neturi tokios patirties kaip originaliojo „Painkiller" gamintojai „People Can Fly", tai negalioja kalbant apie lygių dizainą. Jaučiamas tas pats braižas stebint milžiniškas *arenas, netaisyklingas objektų*

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



WILL ROCK



SERIOUS SAM

Tiesiog idealu. Aš jaučiu kaimą. Ne tik matau ir girdžiu, bet jaučiu.

formas. Kiekvienas lygis unikalus savo architektūra, gamtovaizdžiu, sutinkamais objektais ar monstrais. Nauji kūrėjai parengė mums septyniolika lygių, iš kurių vienas paimtas iš papildymo „Battle out of Hell“ ir modifikuotas, o dar du yra trumpi bosų lygiai. Nesvarbu, ar tai būtų dykuma, ar ferma, ar kaimelis — kiekviena lokacija kuria savo išskirtinę atmosferą, leidžia įsijausti į ją.

Nors žaidimo tema ir nėra viena iš realiausių (ne kiekvieną dieną tenka galabyti demonus), aplinkos atrodo realistiškai. Nerealiai realu. Labiausiai prie to prisideda tai, kad visi objektai atrodo tarsi deformuoti. Medžiai čia auga kreivi, laiptai tarsi dėl laiko nutašyti, namai atrodo vos ne griūvantys, o jau griuvėsiai... Visų taip pamėgta futuristine kosmine tema sukurtas vienas lygis ir „Overdose“, tačiau jo nė lyginti neverta su kitų kūrėjų darbais. Kol kiti dėliojo sienas devyniasdešimt laipsnių kampu, „People Can Fly“ pusę tokios sienos nugriovė, likusią dalį aptrupino ir gavo išskirtinį variantą ta pačia tema, na, o „Mindware Studios“ greitai suvokė esmę. Tokios deformacijos turi ne tik estetinę reikšmę. Jos verčia žaidimo pasaulį tyrinėjamu, nes kiekvieną detalę

17-a unikalių ir įtemptų lygių, pilnų įvairiausių monstrų.

galima panaudoti judėjimui. Jei reikia rasti kelią iki slaptos vietelės kitame žaidime, mes įprastai ieškome kokios dėžės, ant kurios būtų galima užšokti, ar durų, kurias būtų galima išversti, bet visai kitaip paslapčių ieškome „Painkiller“. Dažniausiai ją randame gana paprastai, tačiau paslaptį pasiekti nebėra taip lengva. Kiekviena niekuo neišsiskirianti detalė gali būti vienintelis būdas pasiekti slaptavietę. Imi manyti: ar tikrai kūrėjai norėjo, kad aš šitaip čia atsidurčiau. Atrodo,

Dievinu dideles erdvės scenas. Visa tai atrodo taip natūralu, laisva, didinga.



kad ne kūrėjai tau paliko kelią, o tu pats jį susiradai. Dėl to žaidimas itin tikroviškas. Na, o pačios arenos sukurtos taip, kad nevaržomai galėtum taškyti monstrus tuo pačiu panaudodamas ir aplinkui gulinčias statines su paraku ar kažką panašaus.

SKERDIENA

Taip pat labai sėkmingai „Mindware Studios“ iš „People Can Fly“ išmoko monstrų kūrimo sistemos. Dauguma jų paimti iš originalaus „Painkiller“ bei jo papildymo, taip pat prigaminta dar daugybė naujų pabaisų. Prie įdomesnių įvardinčiau rytietes, besimėtančias plaukų smeigtukais, inkilus su išskrendančiomis vištomis, kareivius invalido vežimėliuose, spinduline liga sergančius atominės elektrinės darbuotojus... Priešai labiau komiški negu kraupūs, o ir pats žaidimas nesistengia mūsų išgąsdinti. Kiekviename lygyje teks jų nudobti triženklį skaičių.

Jei nesate žaidę pirmojo „Painkiller“ (o tai būtų nusikaltimas tiesiogine šio žodžio prasme), paaiškinsiu kovos sistemą. Jūs įžengiate į areną, už jūsų užsidaro durys ir ima rastis visokių monstrų. Kol jų visų nesusmulkinate, neatsiveria kitos durys (senas geras FPS tipas). Dažniausiai monstrai juda lėtai ir atakuoja taip, kad galima būtų išvengti atakos. Tokia kova būna labai įdomi, gali nutaikyti kiekvieną kulką, nereikia desperatiškai varpyti oro stengiantis į ką nors pataikyti, nesijausti beviltiškai badomas vos išlindus į atviresnę vietelę, net ir likus penkiems gyvybės taškams turi šiek tiek vilties.

ĮRANKIAI

Ginklai — dar viena sėkmingai iš pirmtako perimta žaidimo sudedamoji. Pateikti aštuoni ginklai, bet beveik visi

Šaudmenys. Ir kas galėjo pagalvoti?..





GINKLŲ ARSENALAS

Pirmas ginklas — „Razors“, „PainKiller“ analogas, ginklų tėvas, inovacija, didesnė už patį „Gravity Gun“, mano nuomone, vienintelis ginklas, nereikalaujantis amunicijos. Pirminė ataka atlieka šaltojo ginklo vaidmenį, mat žaloja priešus tik esant prie pat jų. Antrinė ataka paleidžia kubą į tolį, kuris gali atsitrenkti į priešą arba į kokią sieną. Pirmu atveju įnagis atims iš priešo gyvybės taškų ir sugrįš jums į rankas, o antruoju, jei liksite nusitaikę į vietą, kur atsitrenkė kubas, iki jo nusitęs į lazerį panašus spindulys ir čirškins visus tarp jūsų ir kubo esančius monstrus. Su šiuo ginklu galima atlikti ir „combo“: laikant užspaustą pirminės atakos mygtuką, galima paleisti išsiskleidusį kubą į tolį antrinės atakos mygtuku, bet tai veikia beveik taip pat kaip antrinė ataka, tik galbūt atima daugiau gyvybės taškų. „Combo“ pirmajame „Painkiller“, kiek teko girdėti, buvo galima atlikti su kiekvienu ginklu, nors man pavyko tik su keliais, tai galbūt tas pats galioja ir „Overdose“. Taip pat „Razors“ turi (kaip ir „PainKiller“) ir kitą, ne kovinę paskirtį, leidžiančią pasiekti paslaptis.

Antras ginklas — „BoneGun“ — yra šautuvo prototipas. Jis efektyviai skaido priešus, kai šaunama iš arti ir neturi jokios naudos šaudant iš didelio atstumo. Antrinė ataka gali sustingdyti silpnesnius monstrus ir tokioje stadijoje juos galima pribaigti vienu šūviu bet kokiu ginklu.

Trečiasis ginklas „Cannon“ atkeliavęs iš pirmojo žaidimo. Pirminė ataka veikia kaip raketsvaidis, o antrinė — kaip kulkosvaidis.

Ketvirtasis ginklas sukėlė daugiausiai žaidimo gerbėjų prieštarų. Tai turėjo būti „StakeGun“ analogas, be kurio „Painkiller“ — ne „Painkiller“, tačiau jis buvo pernelyg modifikuotas. Jis vis dar sugeba prikalti priešus prie sienos, tačiau šauna strėles tiesiai ir jos daug greičiau skrenda, nei tai darė kuolas. Tikras analogas turėtų ir šaudyti taip pat, o „StakeGun“ analogas buvo būtinas. Antrinė ataka išmeta keletą granatos prototipų, sprogdinančių iš karto minias priešų. Beje, šis ginklas vienintelis turi priartinimo funkciją strėlėms.

Penktasis ginklas — „EvilEyes“ atrodo kaip demono galva ir pirmine ataka paleidžia į lazerį panašų spindulį, kuris degina priešus. Antrinė ataka verčia demono galvą suklykti ir paleisti permatomą rausvą debesėlį, kuris ne tik turi didelę galią, bet ir tarsi elektra pakrato monstrus.

Šeštas ginklas yra Skulls. Tai yra durklas, kurio pirminė ataka paleidžia tris kaukoles, persekiojančias priešus, o antrinė paleidžia šį durklą, tada jau galima valdyti jį skriejantį oru ir perpjauti nors ir dešimt monstrų vienu kartu. Tai, ko gero, pats įdomiausias ginklas iš naujųjų.

Septintasis — „Ectoplasm“, veikiantis panašiai į pistoletą, tik šaudantį ne kulkomis, o kažkuo radioaktyviu. Net ir nepataikius šovinys gali užkrėsti monstrus spinduline liga. Antrinė ataka veikia panašiai į ugniasvaidį, tik skleidžia ne ugnį, o kažkokias nuodingas ar radioaktyvias dujas.

Paskutinysis ginklas — „Egg Throw“. Pirmine ataka kiaušinis išmetamas kaip granata (jis gali prilipti prie monstrų), o antrine detonuojamas.

jie yra senų gerų originalaus „Painkiller" ginklų analogai. Kaip matysite iš aprašymų, kiekvienas ginklas išskirtinis, efektyvus tik tam tikrose situacijose ar kovojant tik su tam tikrais monstrais. Pasiskaitykit apie juos smulkiau ir palyginkit. Pamatysite, koks tai milžiniškas pasirinkimas ir kiek galimybių jis atveria. Be ginklų originaliajame „Painkiller" buvo galima rasti „Weapon Modifier" — kaukolę, kuria buvo sustiprinamos ar kitaip modifikuojamos visų ginklų galios, tačiau „Mindware" šį daikčiuką sumanė pašalinti.



KARTONAS

Koks būtų „Painkiller" be juodųjų Taro kortų? „Overdose" galėsime pasimėgauti septyniolika šių daikčiukų, vos keletas bus naujų, tačiau pakankamai įdomių. Kas nėra susipažinęs su kortomis, paminėsiu, jog jos suteikia žaidime įvairių gebėjimų. Sidabrinės kortos, kurių galima įsidėti dvi, veikia *viso žaidimo metu, o auksinės*, kurių galima įsimesti viena daugiau, veiks tik jas aktyvavus ir tik ribotą laiko tarpą. Įsidedant ar keičiant kortas reikia sumokėti aukso, kurio randama lygiuose daužant įvairius objektus, tačiau tai daryti verta, mat kortos gali stipriai padėti žaidime. Pavyzdžiui, viena auksinė korta gali pagreitinti jūsų judėjimą, kita — sulėtinti pasaulį, trečia — ignoruoti priešų šarvus. Sidabrinės pasiūlo gėrybių: šarvus žaidimo pradžioje ar gyvybės taškų mirštant. Reikalavimai kortai gauti pasiskolinti iš pirmojo žaidimo ir nieko naujo nepasiūlo, deja. Iš pradžių pasiūlys sudaužyti visus objektus, po to išlaikyti gyvybės taškus virš penkiasdešimt, tada įveikti lygį per ribotą laiką, ir viskas maždaug vėl kartosis. Kai kurie iššūkiai pasirodė gana sunkūs net ir vidutiniame sudėtingumo lygyje, bet tai yra gerai: ne viskas turi būti įveikiama iš pirmo karto.

MIEGAS

„People Can Fly" sugalvojo labai įdomius pavadinimus sunkumo lygiams. Jie pavadinti įvairiomis miego formomis: Daydream, Insomnia, Nightmare ir Trauma. Užmiršusiems priminsiu, kuo skyrėsi sudėtingumo lygiai originaliame „Painkiller". Ne tik priešai turėjo ir iš jūsų atimdavo daugiau gyvybės taškų, bet ir lygių daugiau buvo prieinama bei kitokia pabaiga laukė žaidžiant Trauma sunkumu. Maždaug tą patį paliko ir „Mindware": Daydream neleidžia naudoti juodųjų Taro kortų, Insomnia jau leidžia, bet priešai tampa daug galingesni, Nightmare nebeatkuria gyvybės taškų „checkpoint" taškuose, o Trauma dar ir sielos nepasirodo bei saugoti galima tik „checkpoint". Alternatyvi pabaiga neparengta.

Nežaidęs susidomės, kokios čia sielos. Na, kiekvienas priešas mirdamas palieka sielą — žalią (stipresni monstrai ir raudoną) debesėlį. Sielas pasiėmus prisideda vienas kitas gyvybės taškas, tačiau ne tai svarbiausia. Surinkus šešiasdešimt šešias (jei Taro korta nesumažina šio skaičiaus) sielas Belialas virsta demonu. Šioje stadijoje vaizdas išblunka, išryškėja monstrų figūros, o protagonistas įgauna neįtikėtinų galių — keletą sekundžių jis gali lakstydamas milžinišku greičiu miniomis šluoti monstrus neeikvodamas amunicijos ir neprarasdamas nė vieno gyvybės taškelio. Pasimėgaukite šia galimybe prieš pradėdami žaisti Trauma. Beje, pastarasis sudėtingumo lygis „Overdose" būna atrakintas iš karto, priešingai negu originaliame „Painkiller".

„PAINKILLER" KIBERSPORTE

Ne prasčiau „Painkiller" pasirodė ir „multiplayer" srityje: nuo 2004–ųjų metų jis žaidžiamas CPL (Cyberathlete Professional League) turnyruose, o 2005–aisiais tapo pirmuoju žaidimu, kuriam buvo surengtas pasaulinis turas su taip pat rekordiniu priziniu fondu — 1 000 000 dolerių. Daugybė žinomų „Quake" profesionalų (fatal1ty, vo0, zyz, stelam, neok, daler, wombat, ztrider, stermy, gellehsak) yra žaidę ir „Painkiller". Su „Overdose" reikalai nesibaigia: www.pkeuro.com lyderis Blowfish dirba su kūrėjais ir stengiasi „multiplayer" dar pagerinti (žadamas ir „cooperative"). Svarbiausia, kad „Overdose" bus žaidžiamas ir ESL (Electronic Sports League) — didžiausioje Europos kompiuterinių žaidimų lygoje. Atidarymo turnyras vyko lapkritį, tačiau visų norinčių laukia dar dvi turnyrų serijos: „ESL Cup Series" (nuo gruodžio 5 d. iki sausio 20 d.) bei „ESL Shoot Outs", vyksianti kas mėnesį nuo šių metų gruodžio iki kitų birželio. Geriausi žaidėjai galės laimėti unikalias „Microsoft SideWinder" peles su „Overdose" simbolika bei pažangiausios grafikos „Sapphire" vaizdo plokštę. „Painkiller: Overdose" prizų vertė — daugiau nei 1 500 eurų.

Štai kaip veikia tas „PainKiller jump" (ar dabar jau reikėtų sakyti „RazorCube jump"?). Panaudojau vežimą.





„Ad Astra" ar „Brisiaus galas", bet šiam šuniui geruoju nesibaigs.

ŽVAIGŽDĖS

Viskas, ką iki šiol aprašiau, tėra žiedeliai. Žvelgiant iš vieno kampo neginčijamai žaidimą pavadinčiau geriausiuoju. Tas kampas — „penkių žvaigždučių iššūkis". Pirmiausia — koks tai iššūkis? Žaidimas duoda po žvaigždutę už rastus šarvus, šventus objektus (turi piniginę reikšmę, leidžia įsidėti juodąsias Taro kortas), visą surinktą amuniciją, visus sunaikintus griaunamus objektus bei aptiktas paslaptis. Slapstydamas paslaptis „Painkiller" tapo dievu, konkurentų neturinčiu kūriniu, unikumu. Aplinkos netaisyklingumas leido taip išdėlioti paslaptis, kad žaidėjas nematytų kūrėjų palikto kelio. Ir ne tik aplinka prie to prisidėjo. Egzistuoja šventa „Painkiller" trejybė, skyrusi žaidimą iš kitų. Pirmas iš trijų — „bunnyhop". Tai neįprasta šuoliavimo technika, kai šokinėjant į priekį (arba pašokus į viršų ir tada į priekį) didėja greitis. Kai kurios paslaptys gali būti pasiekiamos tik prieš šuolį įgavus didelį greitį.

Žaidimas turi tris išskirtines judėjimo galimybes, būtinas surasti visoms paslaptims.

Antra būtinybė „Painkiller" — „wall–climbing" ar „laipiojimas sienomis". Siena, turinti nelygumų ar su grindimis sudaranti bukąjį kampą, gali būti panaudota lipimui aukštyn. Dažnai tai daryti padeda įvairios architektūros detalės, kiti objektai. Ši technika leidžia paversti akmeninę sieną keliu iki slaptavietės.

Paskutinė ir, ko gero, svarbiausia naujovė — „PainKiller jump". Tai būdas pakilti labai aukštai panaudojant patį paprasčiausią ginklą. Tereikia atsistoti ant kokio lengvo objekto, pašokti aukštyn ir pritraukti jį antrine šio ginklo ataka. Toliau jį pritraukinėjant galima patekti ten, kur iš pradžių atrodė, nėra kelio. Dar pridėkite didelį judėjimo greitį bei mažus sužeidimus krintant iš aukštai ir gausite sistemą, „Painkiller" judėjimo principą, visišką laisvę.





Monstrai žaidime nelabai mėgsta pozuoti, tačiau man pavyko prikalbinti vieną... lavos demoną (?).

Neįmanoma žodžiais aprašyti to jausmo, kai atrandi sprendimą pasiekti paslaptį. Žino tik tie, kurie žaidė. Pavyzdžiui, jūs matote namą. Namas kaip namas, o ant viršaus — auksinė taurė. Nieku gyvu nepasakyčiau, kad kūrėjai apgalvojo galimybę nuversti ant stogo lempos stulpą ir juo užlipti aukštyn. Jie juk paruošė kažkokį kitokį kelią, o šį sprendimą paliko netyčia. Paslapčių net ne visuose lygiuose yra ir jos jau nebe tos paslaptys iš „Painkiller". Pasaulio tyrinėti nebeleidžia vertikalios stiklo sienos, gaubiančios maždaug kiekvieną objektą ir lygių ribas. Išvalius visą lygį retai kada atsidaro visos durys, leidžiančios ramiai ieškoti praleistų paslapčių.

Originalus „Painkiller" turėjo begalę „vabalų", tačiau jie ne tik netrukdė, bet net ir darė žaidimą įdomų. Jų dėka net ir praėjus trejiems metams po pasirodymo žaidėjai atrasdavo kažką naujo: ar naują būdą paslaptį pasiekti, ar trumpesnį kelią, leidžiantį įveikti lygį per minutę. Visas trukdančias klaidas ištaisė patys fanai savo modais. „Bugų" pilna ir „Overdose", bet kiek spėjau ištirti, jie nesuteiks džiaugsmo (jau kuriama pataisa). „Overdose" paslaptys kerta originalaus „Painkiller" suteiktą malonumą pusiau, o likusios pusės vis viena užtenka daugumai kitų produktų aplenkti.

KLYKSMAI

Belialo atėjimas įnešė į žaidimą dar nuo „Duke Nukem" laikų taip visų kūrėjų pamėgtus juokelius–komentarus. Vieniems tai patiko, kitiems — ne. Man tokie „Kiss my half–angel ass", „Tastes like chicken" ar švilpavimas ausies nerėžia, net šiek tiek pralinksmina. Daug labiau „knisa" kassekundinis monotoniškas Belialo stenėjimas stovint liepsnose. Garsas toks, lyg būtų užstrigęs audiogrotuvas skleisdamas žagsėjimo garsą. Ir ką „Mindware Studious" turėjo omeny tuo dusimu nukritus iš per didelio aukščio?

Nepamirštant „Painkiller" tradicijų naudojamos įvairių galių suteikiančios kortos.

Aplinkos garsai keri. Kiekvienas monstras atkreips dėmesį, gal net sustosite pamiršę esantys kovos įkaršty ir klausysitės kraupokų ir tuo pačiu šmaikščių seselių klyksmų. Tada išgirsite Belialo klyksmą ir raudoname ekrane jums pasiūlys įkelti žaidimą nuo paskutinio „checkpoint". Arba nukovę monstrus klausysitės iš palapinės sklindančių gąsdinančių sužeistųjų agonijos aimanų. Judėjimo, ginklų garsai vienaip skamba pievoje ir kitaip ankštame koridoriuje, kur suveikia aido efektas (Kaip „nufotografuoti" garsą? Noriu parodyti!). Muzika kiek pakito, gal įvairesnė. Originaliame žaidime dominavo roko atspalvis, o „Overdose" ir styginius pačyrins, ir elektroninės muzikos nešykštės.

BLIZGUČIAI

Žaidimo vaizdinė pusė — neįkainojamas lenkų studijos „People Can Fly" paveldas. Trejų metų savadarbis varikliukas svetimose rankose blizga ir šiandien. Lenkai įrodė, kad ne technologijų reikia, o pilkos masės galvoje. Užtenka padirbėti su detalėmis, atsikratyti tų prakeiktų tiesių linijų. Žaidimo animacijos ir dabar išlieka nepriekaištingos, įvairūs specialieji efektai traukia akį (deja, stop kadruose jie nustoja gyvybės), o ko nors tobulesnio už „Havok" fizikos variklį tikrai nereikia. Žaidimas stabiliai veikia silpnose mašinose, o nustatymų gausa leidžia susikurti tobulą vaizdą galingesnėse. Kūrybingesnė siela gali sukalti savo meno kūrinį pridedamame „PainEditor".

Žaisdamas žaidimą, kuriam teks rašyti apžvalgą, mėgstu užrašuose pasižymėti įdomesnius pastebėjimus, tai, apie ką reikės pakalbėti. Žaisdamas „Overdose" turbūt daugiau užsirašinėjau nei šaudžiau į monstrus. Rodos, ir tas įdomu, ir anas neįprasta, o jau čia koks gražumas... Ir „screenshotus" šaudžiau dažnai... Žaisdamas kitus žaidimus nė nežinojau, ką čia parodyti skaitytojams, o prie „Overdose" stop kadrų valandą prasėdėjau besistengdamas išrinkti kelis įdomiausius iš kelių šimtų. Be jokių abejonių, mano favoritų viršūnėje laikosi „Painkiller" su savo papildymu, o dabar ir „Overdose". Gal greitu metu ir „NecroVisioN"... Ė, žiūrėkit, ir vakaras atėjo! Visą dieną prie apžvalgos prasėdėjau... ☒

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Buvau net apsvaigęs iš laimės, tai nelabai ką prisimenu.	10
ĮDOMUMAS „Mindware" pamiršo mums perkelti „Painkiller" paslapčių sistemą. Koks neapdairumas...	7,5
GRAFIKA Neįsivaizduoju, ko dar gali reikalauti išlepę žaidėjai.	10
GARSAS Į jį visi kreipia mažiausiai dėmesio, kaip ir aš. Ko dar gali reikėti?	10
VALDYMAS Absoliučiai paprastas, be tokių nereikalingų mygtukų kaip „C" ar „R", o judėjimo mechanika neprilygstama.	10
IŠVADA Jei vertinčiau tik „Overdose" ir „Painkiller", duočiau 5 ir 10 atitinkamai, bet kadangi yra dar vienas kitas kitų serijų žaidimas, palyginęs su jais, duodu.	
GALUTINIS	9,5



Žaidimo grafika kartais atrodo beveik visiškai fotoreali.

Crysis

Raudonas kilimas

www.ea.com/crysis

- **PLAFTORMA** PC DVD ROM
- **PEGI REITINGAI** 16+
- **ŽANRAS** FPS
- **KŪRĖJAS** Crytek
- **LEIDĖJAS** EA
- **DATA** 2007–11–16
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2.8 GHz CPU, 1GB RAM, GF6800GT/ATI-9800Pro video, 12GB HDD

„Crysis" grafika bei daugelio žaidėjų režimas pateisina lūkesčius. Tačiau aukšti reikalavimai sistemai daugeliui žaidėjų neleis juo mėgautis, o puikią pirmą kampanijos pusę nugramzdina pilkoka antroji dalis.
„Firing Squad"

„Online" reitingas: 91%, 43–ia vieta

REZIDENTAS

2004–ųjų pavasarį pasaulis nekantriai laukė didžiojo FPS žaidimų perversmo. Du pavadinimai sukosi daugelio galvose, žadino vaizduotę ir nesibaigiančius gandų srautus. „Doom 3" ir „Half-Life 2" turėjo iškelti FPS į naujas aukštumas ir pasiūlyti neregėto grožio ir kokybės vaizdus. Tačiau jie nespėjo. Į kelią išbėgo lyg iš niekur atsiradę vokiečiai „Crytek" ir sviedė visą stulbinančiai atrodančią tropikų salą. „Far Cry" tapo didžiausiu siurprizu ir pavyzdiniu jaunos studijos proveržiu į rinką. Netikėtai nudžiuginantys dalykai visada mieliausi.

Šiemet turime labai panašią, tik atvirkščią situaciją. Vienu metu pasirodė keletas stambių FPS žaidimų, tačiau vokiečiams šį kartą nutiestas ilgas raudonas kilimas, apspiestas išsišiojusių ir savo didžiosios žvaigždės belaukiančių žiūrovų. „Crysis" nuo pat pirmųjų anonsų tapo vienu laukiamiausių ir didžiausias aistras keliančių žaidimų. O kai žaidimo leidyba atiteko į EA rankas, ši galinga mašina tapo nebesustabdoma. „Crysis" buvo pristatomas kaip visus FPS kanonus pakeisiantis žaidimas, o žaidėjų lūkesčiai tokie, kad juos galėtų pateisinti tik stebuklas. „Crysis" toks nėra. Taip, tai pats gražiausias ir technologiškai pažangiausias žaidimas, kokį tik teko matyti, turintis ne vieną gerą žaidybinį kozirį. Tačiau jam trūksta vidinio vientisumo, sunkiai žodžiais nusakomos gyvybės, lydinčios daugumą labiausiai įsimintinų žaidimų. Tai jokiu būdu nėra tas pats „nuostabus techninis demo", koks buvo „Far Cry", tačiau man „Crysis" neperaugo iš stulbinančių, tačiau nepasiekiančių vienalyčio įspūdžio epizodų rinkinio. Aš juo nepatikėjau taip kaip „Half-Life 2" (ir jo epizodais) ar „BioShock".

Žinoma, tai visai nereiškia, kad žaidimas yra blogas ar nekokybiškas. „Crysis" galima palyginti su stambaus biudžeto Holivudo „blokbusteriais", kurių istorija ir veiksmas būna nukreipti taip, kad pademonstruotų įspūdingiausias technologines grožybes bei kūrėjų sumanymus.

Būtent dėl to „Crysis" istorija yra visiškai standartinė, neribojanti kūrėjų galimybių parodyti tai, ką sugeba geriausiai. Apie korėjiečius, užėmusius tropikų salą, kurioje JAV archeologai aptikto kažkokių paslaptingų energijos šaltinių, girdėjote jau ne vieną kartą, tad pasakoti nėra reikalo. Tai tėra priežastis išmesti jus, elitinių karinių pajėgų karį, į šią salą, kur teks išlaisvinti įkaitus ir susidurti su korėjiečių pajėgomis, kartu ir išsiaiškinti dėl archeologų atradimų. Priežastis įkišti jus į pažangų ateities nano kostiumą ir leisti mėgautis bei eksperimentuoti jo galiomis.

Neįtikėtini kūrėjų filmukuose demonstruoti herojaus triukai gali tapti tikrove vos atsidūrus saloje. Kitaip, nei būtų galima tikėtis, mūsų po truputį nemoko ir neveda už rankos, o palieka patiems susigaudyti ir išsiaiškinti, kokią jėgą valdome, kokios kovos galimybės mums atsiveria. Visos keturios nano kostiumo savybės yra prieinamos iškart, be jokių atidėliojimų. Šarvai, greitis, jėga, nematomumas. Tik vieną galima naudoti vienu metu, tad galvoje šios savybės lyg karuselė suksis visą žaidimą. Be to, kiekviena jų aktyvuota naudoja kostiumo energiją ir turime leisti jai atsistatyti. Žaidimas suteikia išties daug laisvės ir galimybių įvairiai rinktis ir eksperimentuoti su šiomis galiomis, tik kartais reikalaudamas panaudoti kurią nors vieną. Susidūrimai su priešais bei užduotys sukurtos taip, jog galėtume įveikti vienu ar kitu būdu, naudodami jėgą, maskuotę, greitį ar šarvus. Nors ir įdomiai atrodytų galimybė naudoti tik kurį nors vieną būdą, dažniausiai tai nepavyks, turėsime nuolat keisti savo kostiumo savybes. O pripratęs prie kostiumo ir įsigudrinęs tą daryti greitai ir sklandžiai, turėsime tų visiškai antžmogiškų galimybių, kurias taip stulbinančiai demonstravo kūrėjai.

Nors ir labai įspūdingas kostiumas, džiugu, kad jis neleido kūrėjams nukreipti dėmesio nuo svarbaus FPS elemento — ginklų. Čia „Crytek" taip pat sugebėjo pasiūlyti gerų naujovių. Pasiekiama per kostiumo meniu ar atskiru klavišu ginklų derinimo sistema leidžia kiekvieną ginklą patobulinti keliais skirtingais būdais. Galima pridėti taktinį ar optinį ginklo taikiklį, garso slopintuvą, lazerinį taikiklį, keisti šovinių tipą ir reguliuoti keletą kitų elementų. Kiekvienas ginklas turi skirtingą derinimo galimybių kiekį, tačiau efektyvu ir įdomu yra tai, kad tas pačias dalis galima panaudoti įvairiems ginklams. Tarkim, vieną kartą gavus snaiperio ginklą, jo optinį taikiklį galima pridėti prie kitų ginklų, net prie šratinio šautuvo, nors tai, žinoma, jokios naudos ir neduos. Žaidime naudojant skirtingus ginklus jų teikiamų priedų vis daugėja, jie dingsta tik siužeto numatytose vietose. Taip pat patiko ir kai kurių ginklų šaudymo režimų pasirinkimo galimybė, leidžianti šaudyti serijomis, pavieniais šūviais ar, FY71 atveju, trankvilizatoriais, labai padedančiais kovoti su galingesniais Korėjos kariais.


Erdvės ir atstumų pojūtį „Crytek" perteikti tikrai sugeba.

Nepatiko, deja, ateivių ginklas, apie kurio galimybes kažkada buvau skaitęs daug pagyrų, kurių kūrėjai ryškiai į jį neįdėjo. O kadangi jį būtina naudoti pagal žaidimo siužetą (šovinių jam nereikia, o įprasti ginklai tuo metu neturi), dėl tokios skriptinės prievartos šio ginklo įspūdis dar menkesnis.

Nors ginklų derinimo galimybės ir džiugina, įvairiai panaudoti ginklus nėra tiek daug progų. Ypač gali nusivilti snaiperiai–mėgėjai, mat čia nors sudarytos sąlygos puikiai medžioklei iš nuotolio, žaidime retokai pasitaiko atvejų, kai iš tiesų gali jomis pasinaudoti. Mat tikrajam galingam snaiperio ginklui labai trūksta amunicijos, o silpnesni šautuvai, nors ir su optiniu taikikliu, yra silpni, todėl tolimoje kovoje nelabai efektyvūs. Iš viso keista, jog norint pakloti priešus, į juos reikia suvaryti nemažai kulkų net taikantis į galvą. Šis faktorius priklauso nuo žaidimo sudėtingumo lygio, kurį, laimei, galima keisti bet kuriuo metu. Tačiau net ir žaidžiant lengviausiu režimu priešų DI yra nelabai gailestingas ir mūsų net nano šarvais apsaugotą kūną sugeba suvarpyti gana efektyviai.

Apskritai apibūdinti priešų veiksmus žaidime sunkoka. Be išskirtinio taiklumo, jie yra arba labai kvaili, arba labai protingi. Arba viena ir kita tuo pat metu. Šiaip kovoje efektyvūs ir dinamiški, jie tarsi visiškai neturi savisaugos jausmo ir kartais eina stačia galva į ginklą. Todėl kartais efektyviausias priešo įtvirtinimų išvalymo būdas tėra tupėjimas kokioje ➔

nors patalpoje su vienu įėjimu bei jame pasirodančių priešų pyškinimas. Kita vertus, kai kurios kovų su priešais teritorijos bei jų išdėstymai jose suteikia labai įdomių kovos akimirkų. Pridėkite prie eilinių karių specialias pajėgas, devinčias korėjietiškus nano kostiumų variantus ir gausite visai neblogą derinuką.

Susirėmimai su priešais, nepaisant kartais nesuprantamo elgesio, man patiko. Tačiau to nelabai galėčiau pasakyt apie „Crysis" epizodus, kuriuose reikia kovoti naudojant transporto priemones. Tai mano bėda, tiesiog nesu „Battlefield" tipo žaidėjas ir būtinybė naudotis karinėmis mašinomis kažkaip sumažina mano įsijautimo į žaidimą lygį. Tikrai nebuvau nusiteikęs, kad reikės valdyti ir kautis su tiek transporto priemonių. Tiesa, ne visada tai yra privaloma, galite rinktis įveikti didesnius atstumus pėsčiomis ar važiuoti džipu, plaukti valtimi (šios, keista, bet man patiko) ar nusigauti bei kovoti kitais būdais.

Visa tai, ką pasakojau iki šiol, kol kas neatsakė į vieną svarbų „Crysis" klausimą. O kaip ateiviai? Kaip tos ledinės džiunglės? Gal šios žaidimo dalies nereikėtų atskleisti, tačiau surizikuosiu vildamasis, kad kas nors jau žaidimą bandė, o kiti iki tol, kol pabandys, spės apie tai pamiršti. Būtų negerai nepapasakoti apie didžiausią įspūdį žaidime man palikusį dalyką, net jei tai ir kiek ir išduos tolimesnę žaidimo eigą. Iš tiesų turiu prisipažinti: jei ne apžvalga ir ne tas noras pačiam pamatyti ateivius, būčiau nustojęs žaisti „Crysis" po kokio trečdalio žaidimo. Ir dabar labai džiaugiuosi, kad to nepadariau. Epizodas, kuriame patenki į ateivių aplinką, tapo įspūdingiausiu, kiek teko patirti žaidimuose apskritai. Po to minčių ir palyginimų srautas nesustojamai pylėsi galvon. Ryškiausios jų: melsvais kristalais apšviestos struktūros primena filmų „Svetimi" dekoracijas, patys ateiviai — kažkuo „Matricos" sentinelus. O bendrą įspūdį vainikuoja neįtikėtinai perteikta nesvarumo būsena. Pasirodo, kostiumas suteikia galimybę judėti ir beorėje erdvėje tarsi su kokia astronauto kėde reguliuoti savo judėjimo kryptį. Džiugiausia, kad kūrėjai leidžia visiškai mėgautis šiomis akimirkomis, neverčia skubėti ir kautis. Tai neįtikėtina. To negalima pajusti pačiam neatsidūrus šioje vietoje, todėl nedėsime jos ekrano paveikslėlių, patariu neieškoti jokių ją parodančių filmukų. Tik pabandyti patiems. Labai keista, kodėl kūrėjai įterpė šią vietą prieš leisdami pamatyti užšalusias džiungles, nes bent jau man po to niekas nebepaliko didesnio įspūdžio. Mano mintys liko ten, ateivių nesvarumo būsenoje.

Iš tiesų nieko reikšmingesnio papasakoti apie „Crysis" toliau ir nebegaliu, o apie technologines žaidimo grožybes nėra ir ką kalbėti. Tiesiog tai pats gražiausias ir technologiškai pažangiausias žaidimas šiuo metu. Nieko nuostabaus, kad tai kartu ir labiausiai reiklus sistemai žaidimas, priverčiantis intensyviausiose vietose susimąstyti net pačius galingiausius PC. Tačiau čia, kaip ir galima tikėtis iš licencijoms kuriamo variklio, gausu vaizdo parametrų, kurie leis susidėlioti sklandžiai veikiantį, bet vis dar stulbinančiai gražų paveikslą. Turbūt taip ir galima keliais žodžiais apibūdinti „Crysis": gražus įvairiausių tonų bei nuotaikų paveikslas. Kabantis tarsi atskirtas nuo tavęs ir nesuteikiantis tokio emocinio ryšio ir įsigyvenimo į jį, kuris skiria labai gerus žaidimus nuo didingų.


Mašinas žaidime galima niokoti įspūdingai ir tikroviškai. Vištomis, beje, irgi galima pasinaudoti.




Ankstesnis kūrėjų pateiktas „skrynšotas" ir tikras žaidimo vaizdas (didesnis). Štai taip ir atsiranda didelių vilčių.

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Iškart suteikiamos visos kostiumo galios, nukreipiančios dėmesį net nuo aplinkinių salos grožybių. **9,0**

SIUŽETAS Kūrėjai bando pateikti kuo daugiau įvairovės ir skirtingų žaidimo scenų, kurių dauguma yra puikios, tačiau trūksta vientisumo. **8,4**

GRAFIKA Bent šioje vietoje visos žaidėjų viltys yra pateisinamos. Aišku, priklauso, kokių turite galimybių pamatyti visas grožybes. **9,7**

GARSAS Primena Holivudo filmus su visomis geromis ir blogomis pasekmėmis. Kažkaip ypatingai neįsiminė. **8,5**

VALDYMAS Kostiumo valdymas bei ginklų derinimas — vadovėlis būsimiems kūrėjams. **9,6**

IŠVADA Daugiausia vilčių suteikęs, bet ne visas išpildęs žaidimas. Žvilgsnis į žaidimų ateitį, bent jau technologijos prasme. Skaitykite žurnalą ir įsitikinsite.

GALUTINIS 8,6

Supreme Commander: Forged Alliance

Vadas gavo naujo darbo

www.supremecommander.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 3+
ŽANRAS strategija
KŪRĖJAS Gas Powered Games
LEIDĖJAS THQ
DATA 2007–11–23
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video, 8GB HDD

Gas Powered Games" įspūdingai sugebėjo sukišti labai daug dalykų į savarankišką papildymą per tokį trumpą laiką. „GameSpot"

„Online" reitingas: nesudarytas

RAW

Didysis „Supreme Commander" sugrįžo. Sugrįžo statyti ir kovoti, ginti ir naikinti. Rimtam papildymui neprireikė nė metų.

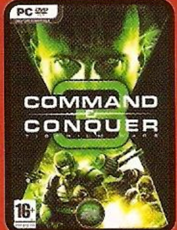
Papildymas „Supreme Commander: Forged Alliance" (toliau — FA) siūlo šešias milžiniškas ir neaprėpiamas, kaip ir anksčiau, misijas. Gal net didesnes. Šešios, atrodo, nedaug, tačiau laiko nugalint naujas kliūtis praleisti teks išties nemažai. Nuobodžiauti neteks: turėsite kautis su keliais priešais iškart, naudoti sausumos pajėgas, laivyną ir net kosminį ginklą (taip, taip — kosminė ginkluotė taip pat pateikta žaidėjo dispozicijai).

> Pristatoma nauja piktoji rasė Serafimai. Deja, už juos kampanijoje žaisti negalima.

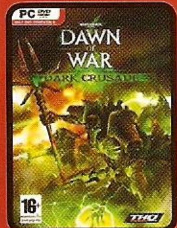
O FA veiksmas įsisuka po kelerių metų nuo „Supreme Commander" pasiektos pergalės. Juodosios Saulės apšaudymas super ginklu atvėrė plyšį į kitą matmenį, tuo netruko pasinaudoti naujoji FA frakcija — „Seraphim" (Serafimai). Šiems atvykėliams nėra nieko šventesnio kaip čiabuvių rasių išnaikinimas... Primena „Aeonus", tiesa? Bendrumo esama. Kažkada Serafimų rasė davė pradžią Aeonams, tačiau pati buvo išstumta sparčiai besiplečiančios žmonijos. Dabar išmušė sugrįžimo valanda. Pajutę bendrą grėsmę ir įvertinę savo jėgas, UEF (Jungtinė Žemės Federacija) ir „Cybran Nation" buvo priversti susivienyti, o „Aeon Illuminate" (Aeonai) pasirinko atvykėlių pusę. Tiesa, jų gretose atsirado maištininkų, kurie prisiglaudė prie UEF ir Cybran sąjungos.

Žaidėjas į veiksmą įmetamas žaibiškai: jokių įvadinių „įpratini-

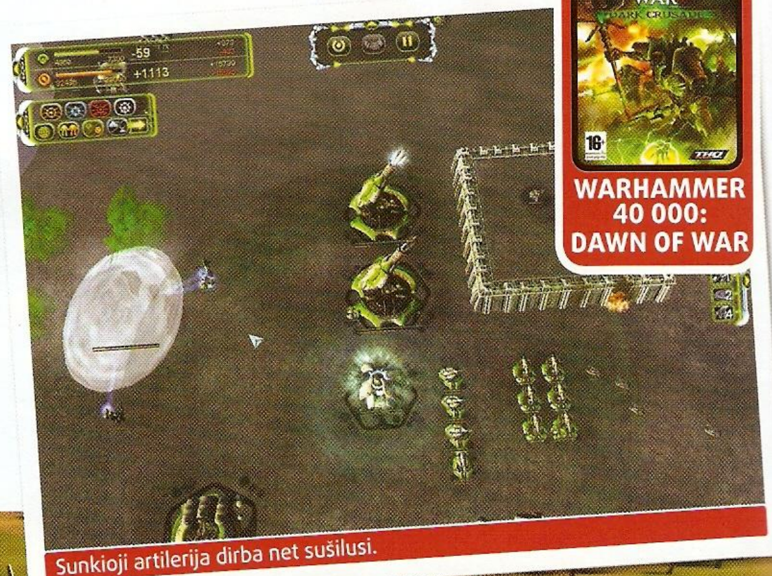
PANAŠŪS ŽAIDIMAI



COMMAND AND CONQUER



WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR


Sunkioji artilerija dirba net sušilusi.

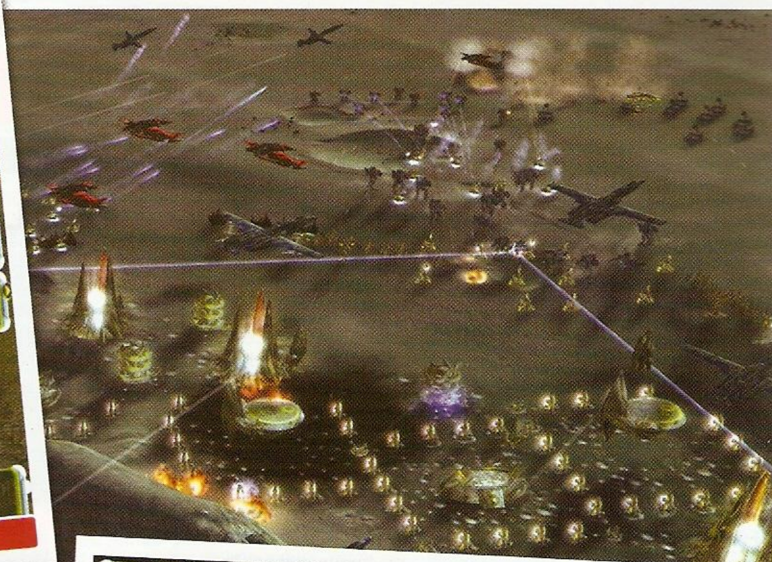



Serafimų eksperimentinis vienetas skuba į ataką.


Serafimų eksperimentinis vienetas skuba į ataką.



„Czar“ antpuolis priešo bazėje.





Kartografinis režimas gerokai mažiau apkrauna kompiuterį.

YPATINGI KOVINIAI VIENETAI

Serafimų vienetas „Ahwassa“ yra greitas ir aprūpintas talpiais kuro bakais, todėl gali būti ore labai ilgai. Jis ginkluotas priešlėktuviniais ginklais, todėl tinka saugoti bazę nuo įsibrovėlių, tačiau gali mėtyti negatyvios energijos bombas, kurios pajėgios galingai nusiaubti nedidelę bazę.

„Mangoose“ — galingas žmonių vienetas, pasiekiamas po technologinio lygio Tech2 pasiekimo, faktiškai yra brangi, bet efektyvi alternatyva „Pilar“. Jis ginkluotas greitašaude plazmos patranka ir sunkiuoju granatų pabūklu.

Cybran „Barracuda“ yra vidutinio galingumo jūrų kovinis vienetas. Specialus įtaisas leidžia jam dingti iš radarų ekranų. Didžiausias efektyvumas mūšiuose pasiekiamas prieš povandeninius laivus, nors gali kovoti ir su įprastu laivynu. Ginkluotas torpedų sistema ir prieštorpediniais įtaisais.

Aeonų „Sprite Striker“ dirba greitu snaiperiniu botu ir yra skirtas naikinti tolimus taikinius iš tolo. Jis apšaudo priešą sunkiuoju pabūklu ir užsitaiso per 10 sekundžių. Pasižymi įspūdingu šaudymo nuotoliu, tačiau pats yra itin lengvai pažeidžiamas, todėl reikalauja geros apsaugos.

mo“ misijų (nebent atskirai pasirenkami mokymai), iškart bazes užgriūna priešas, tenka pasirinkti šalį, už kurią kariausi ir — pirmyn. Serafimai žaidime simbolizuos tą piktąją puolamąją jėgą, už kurią žaisti neleidžiama, nebent „Skirmish“ ar daugelio žaidėjų režimu. Visi koviniai vienetai praktiškai pasiekiami iškart, tai taip pat neįprasta. Kiekviena frakcija su papildymu gavo naujų vienetų („Sprite Striker“, „Brick“, „Percival“). Atskirai galima paminėti eksperimentinius vienetus, kurių šalims atsirado po vieną keliems skirtingiems tikslams. Pavyzdžiui, Aeonai dabar statyboms turi „Paragon“, kuris nenutrūkstamai gamina resursus, orui — „Czar“, jūrai — „Tempest“, o sausumai — „Galactic Colosuss“. Naujų vienetų prasme labiausiai pasisekė Serafimams (galų gale juk tai nauja tauta) — jie turi daugiau nei 80 žaidėjams nematytų vienetų su keistais vardais „Ithalua“, „Othuy“ ar „Othuum“. Iš viso FA atsirado linksmų vienetų pavadinimų: „Fatboy“ ar „Monkeylord“. Serafimų žaidimo stilius savitas, patariu pabandyti bent vieną iš laisvų žemėlapių.

FA pagerintas kelio paieškos mechanizmas, pakoreguota skrydžių dinamika, pataisytas balansas. Pakeistos branduolinio ginklo savybės — vieniems tai patiks, kitiems ne. Dabar jį kurti tenka labai ilgai. Taip ilgai, kad jo gali ir neprireikti. Ilga gamyba blogai, kai nori pats panaudoti, gerai, kai bijai būti užpultas.

Žaidimo išvaizda taip pat pakeista. Perkurta vartotojo sąsaja, pagerinta grafika. Objektų struktūros buvo kurtos iš naujo, dabar jos sudarytos iš daugiau poligonų, tekstūrų, yra detalesnės. Geresni šešėliai, efektai,

Šešios naujos milžiniškos misijos ir kosminė ginkluotė.

pridėta naujų. Žavūs šaudančios zenitinės artilerijos sprogimai, raketos paskui save palieka dūmų šleifą...

Deja, grožis reikalauja aukų. Žaidimas dabar dar daugiau reikalauja kompiuterio resursų, nors kūrėjai, prieš išleisdami FA, žadėjo priešingai. Tiesa, deklaruojamas kompiuterio pajėgumas lyg ir tas pats, tačiau žemėlapiai didesni, jau vien tai reikalauja daugiau... Aišku, galima pasirinkti žemesnius grafikos nustatymus, tačiau kas to nori?

„Supreme Commander: Forged Alliance“ pavyzdys. Jis turi visus papildymams būtinus atributus, pratęsia „Supreme Commander“ gyvavimo trukmę ir skatina žaidėjų norą daugiau laiko praleisti prie šio žaidimo.

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Žinau, kad tai geras žaidimas.	8,9
ĮDOMUMAS	Gaila, kad vieno žaidėjo režime negalima žaisti už Serafimus.	9,1
GRAFIKA	Lyginant su „Supreme Commander“, pataisymai išėjo į naudą.	9,0
GARSAS	Visai geras, bet visada norisi dar kažko...	8,7
VALDYMAS	Prisiminus žemėlapių gabaritus, valdymas veikia stebuklingai gerai.	9,1
IŠVADA	Tikrai neeilinio žaidimo įsimintinas papildymas.	
GALUTINIS		9,0

Kane & Lynch: Dead Men

Psichai ir profai

www.kaneandlynch.com
PLAFTORMA PC DVD PS3
PEGI REITINGAI 18
ŽANRAS veiksmo
KŪRĖJAS IO Interactive
LEIDĖJAS Eidos
DATA 2007–11–23
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
2 GHz CPU, 1 GB RAM, GF6600/ATI X1300 video, 7 GB HDD

Tinkama „geimplėjaus" elementų kombinacija bei dizaino sprendimai nesunkiai leidžia „Kane & Lynch" rekomenduoti nusikaltimų žaidimų megėjams ir visiems nevengiantiems žiaurumo žaidimuose. Žaidimo siužetas puikiai sukurtas, o multiplayer galimybės praturtina jo įvairovę.
„GameTrailers"

„Online" reitingas: 69%, 1006–a vieta

JCDENT

A specialistai. Žaidimuose nuolat tenka juos valdyti arba naikinti uraganine ugnimi. „IO Interactive" beveik visą savo karjerą pastatė ant solidaus ir rimto „Pono 47" pečių. Galima priminti, kad 47 yra samdomas žudikas, sukurtas infiltracijai ir taikinių sunaikinimui paliekant tik minimalius pėdsakus. Tiesa, studija kiek išklydo iš savo įprastinio kelio su „Freedom Fighters", kurio pagrindinis veikėjas yra santechnikas, vedantis pasipriešinimo sovietų okupacijai judėjimą JAV. Taip, alternatyvi laiko linija, sovietai 2003–2004 metais puola JAV. Šis žaidimas mažiau panašus į „Hitman" seriją ir labiau primena „Kane and Lynch" (KnL): kooperatyvinę trečiojo asmens šaudyklę. Tik pastarojo veikėjai daug įdomesni.

> Žus daugybė karių, policininkų, civilių. Nes tai tik dekoracijos.

Ponas Kane kažkada vadinosi Adam Marcus ir dirbo kompanijoje, samdančioje darbuotojus svečiose šalyse. Po to jo dvimetis sūnus surado ginklą, nusišovė ir mirė. Dvi savaites kentėjęs žmonos verčiamą kaltę, Kane ją paliko ir tapo samdiniu. Kiek padirbėjus pagal naująją profesiją, su juo susisiekė „The7" grupuotė, pažadėjusi turtus, tačiau turinti griežtas taisykles. Kažkur pakeliui jis įsigijo baisų randą dešinėje kaktos pusėje, per antakį ir skruostą bei, sprendžiant iš pabalusio obuolio, apako dešine akimi. Ir štai paskutinis jų darbelis Venesueloje, turėjęs užtikrinti turtingą ir laimingą pensiją, žiauriai nenusisekė, Kane pamanė, kad jo draugai žuvo ir pabėgo su grobiu į JAV. Ten jį sugavo vyriausybė ir nuteisė mirti už įvairias nuodėmes. Jo vienintelis noras yra išsiųsti atsiprašymo laišką dukrai Jenny, kurios nematė keturiolika metų. Ir štai važiuojant autobusu į egzekucijos vietą kitas kalinys paprašo jo palenkti galvą. Tas kalinys yra Lynch.

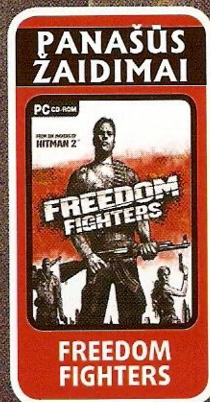
Tikrasis jo vardas yra James Seth Lynch. Visą gyvenimą dirbęs paprastu darbininku mėsos pakavimo įmonėje, Lynch neturi jokios kovinės patirties. Tačiau jo nepalieka ramybėje psichinė liga: be tam tikrų tablečių Lynch „išsijungia", tampa be galo žiaurus ir vėliau nieko neatsimena. Gali būti, kad taip ir nužudė savo žmoną arba buvo pakištas.

Pagaliau prisikasiau iki tolimesnio siužeto. Iš pradžių lyg ir pasirodytų, kad vyksta gelbėjimo operacija. Tačiau paaiškėja, kad tai — pagrobimas: „The7" išgyveno, nori atgauti savo „pensijų fondą". Kadangi Kane vienintelis žino, kur visi pagrobtieji deimantai, jis turės juos atgauti mainais į savo žmonos ir dukters gyvybes. Ir jam duodamos tik trys savaitės. Aišku, atlikęs užduotį jis vis viena mirs, nes sulaužė „The7" taisykles. Lynch turės jį prižiūrėti, o viskam pasibaigus galės užimti Kane vietą organizacijoje. Kūrėjų žodžiais, turime vyrą, galintį viską prarasti, ir vyrą, galintį viską gauti. Ydingą samdinį ir besigydantį psichopatą.

> Abu herojai turi išsamias ir įdomias priešistores.

Žaidimo siužetas labai supintas. Visą informaciją apie veikėjus teko rankiotis iš išorinių šaltinių, nes žaidimo metu nedaug kas atskleidžiama. Tiesa, priešmirtinėmis akimirkomis Kane girdi praeities balsus, tačiau be veikėjų dialogų didesnės ekspozicijos nelabai ir sulauksi. Kūrėjai, gyvatės, — labai gudriai krovimosi vietose paleidžia dialogą su titrais, tačiau jokio vaizdo — tai turi iliustruoti veiksmą tarp misijų. Aišku, man labiau patiktų, jei būtų parodyta kas iš tikrųjų atsitiko Venesueloje: Kane tikrai manė, kad „The7" žuvo, o gal

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



FREEDOM FIGHTERS

tik pasireiškė jo įprotis nesirūpinti kitų gyvybėmis siekiant savo tikslo? Iš kur jis gavo randą ir kaip tai siejasi su mafijozu Ratomoto? Kaip yra su Lynch ir jo žmona? Tiesa, nepaisant šių dalykų, žaidimas yra gana malonus, jau ir teises kurti filmą nupirko „Lionsgate“ studija, kuri seniau yra išleidusi keletą kultinių filmų, dabar teišvemia tokias atmatas — „Pjūklas“, „Hostel“, „Sėkmės, Čakai“. Net nežinia, ko tikėtis.

Na, jie bent jau pakeliaus aplink pasaulį. KnL prasideda JAV, bet pabūna ir Japonijoje, Kuboje, Pietų Amerikoje... Visur yra darbo, visur yra ką nušaut. Galiu pasakyti, kad JAV ir Japonijos lygiai yra geriausi. Kadangi veiksmas vyksta mieste, atsiranda tas pojūtis, kurio visi tikėjosi iš KnL. Aplink laksto persigandę civiliai, ordos policininkų šoka į mėsmalę, dūžta baldai ir namų apdaila, sprogінėja automobiliai... Daug smagiau už vėlesnius lygius. Be to, čia ir daugiau užduočių, kurios kartu yra ir įdomesnės. Tai dujas į ventiliacijos šachtą numesti, tai susprogdinti banko saugyklas ar pritaisyti sprogmenį prie dangoraižio lango ir išskersti viduje esančius... Ir vietos malonios: bankas, greitkelis, dangoraižis, kalėjimas, naktinis klubas. Ar kada nors kovėtės pagodoje, esančioje tarp kelių aukštų greitkelių? Tokį efektą jaučiau gal tik „Deus Ex“. Jei kūrėjai visą žaidimą būtų sukūrę tokiose vietovėse, bet gal kitose šalyse, galutinis efektas būtų daug malonesnis. Ir dar labiau panašus į filmą, kampanija ir taip skirstoma į scenas.

Aišku, tose scenos ne arbatą reikės gerti, o priešai ne nuo dangiškos apvaizdos užvers kojas ir padžiaus

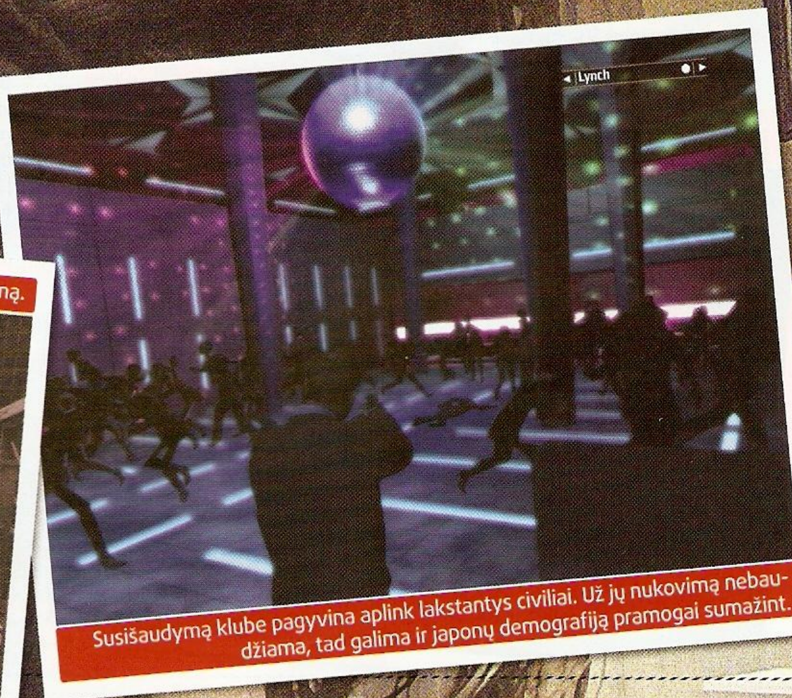
Herojai aplanko JAV, Japoniją, Kubą, Pietų Ameriką.

autus. KnL vienas veikėjas gali neštis pistoletą ir pagrindinį ginklą bei du (iš trijų) tipus granatų. Ginklai visi šiuolaikiški, gal net pasenę: vis tie patys MP5, AK–47... Tiesa, Kane automatas yra, galima sakyti, originalus ir priešai retai (arba niekad) jį nešiojasi. Kadangi neveikia „Call of Duty 4“ stiliaus universali amunicija, tai teks keisti ginklą? Ne, kam reikalingi draugai, bendražygiai ir samdyti kraugeriai? Jie be kitų funkcijų atlieka ir vaikščiojančio arsenalo vaidmenį, papildantį ištuštėjusias šovinių atsargas.

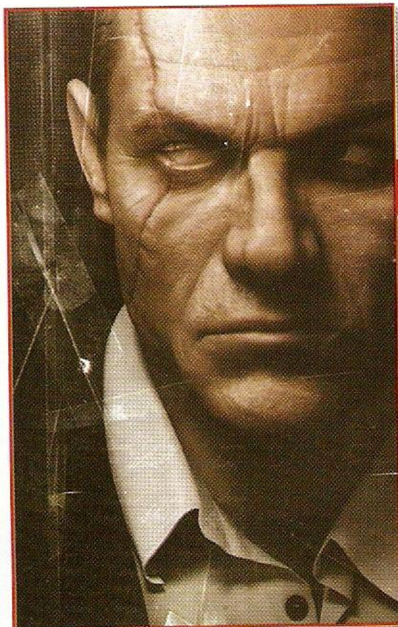
O į ką patuštinti bus: KnL žus daugybė karių, policininkų ir civilių. Kol kiti žaidimai vengia nekaltųjų žudymo, baudžia (ar apdovanoja kaip GTA), čia jie atlieka dekoracijų vaidmenį: suteikia atmosferai realumo, žiaurumo, o nušautas civilis reiškia kulką, kuri nepasiekė savo tikslo. Nebent Jūs, mielas skaitytojau, esate sadistiškas kalės vaikas ir šaudote į bėgančią minią. Tiesa, ją sudaro vien japonai (JAV civiliais pasirūpino Lynch per vieną „užtemimą“) ir man labai patiko

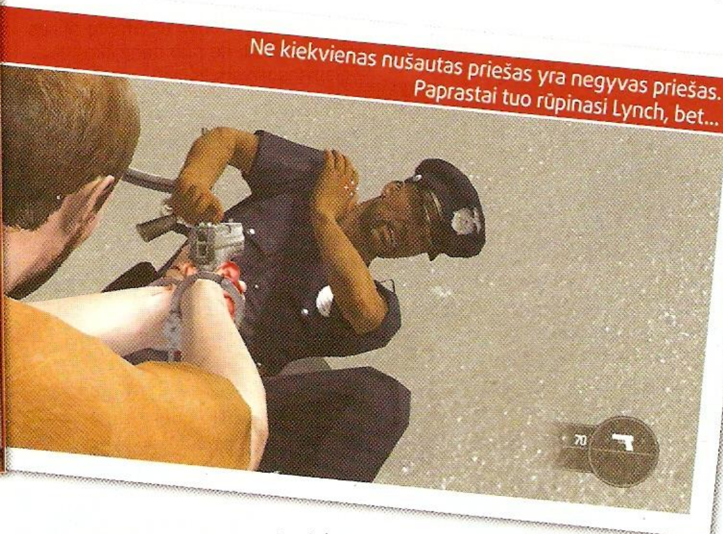


Esant arti mirties ekranas raudonuoja, linksta į šoną.

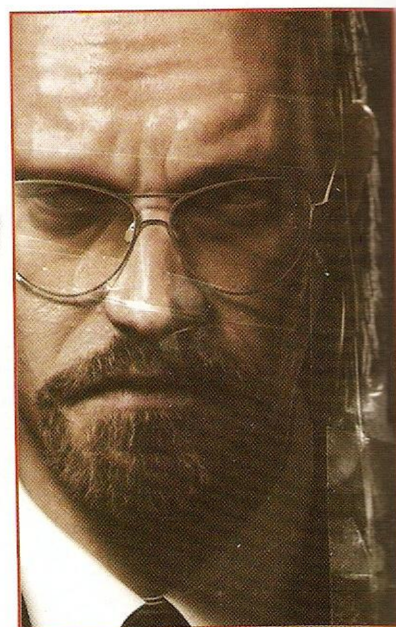


Susišaudymą klube pagyvina aplink lakstantys civiliai. Už jų nukovimą nebaudžiama, tad galima ir japonų demografiją pramogai sumažint.





Ne kiekvienas nušautas priešas yra negyvas priešas. Paprastai tuo rūpinasi Lynch, bet...



susišaudymai naktiniame klube, kur siauraakis jaunimas trukdė kulkoms pakirsti klubo sargybinius. Arba veržimasis pro vestibiulį, kur bėgantys darbuotojai papuolė į besitraukiančios Kane grupės ir baltas pirštines mūvinčios policijos kryžminę ugnį. Toks jau tas gyvenimas: vieną akimirką bėgi, kitą tave suvarpo plikio kulkosvaidžiu paleistos kulkos į policininkę. Taip, čia net skiriasi policininkų lytis. Ar spalva. Tačiau visus priešus vienija noras išsaugoti savo gyvybę ir slėpimasis už tvorelių, sienelių, kolonų.

Šios architektūrinės detalės maloniai akiai trupa, o tada kulka ir pakerta kokio netikėlio galvą. Aišku, gali atsitikti ir taip, kad priešas bus nukautas ne į smegeninę ir rangysis ant žemės bei vaitos, tačiau nesirūpinkite: gailestingąjį šratinio šautuvo šūvį į galvą paleis Lynch, kai turės laiko. Žaidžiant kooperatyvu „Xbox360" galima uždirbti taškų, jei būdamas Lynch pribaigi priešus. Galima ir pačiam, bet kam čia švaistyti šovinius. Be to, Kane nuolat turi peilį–žiedą tarp dešinės rankos pirštų ir gali nuknekcinti greito reagavimo būrio narį artimoje kovoje. Aišku, kiti veikėjai irgi turi šiuos sugebėjimus, bet Kane tenka juos dažniau realizuoti. Išskirtiniai priešai yra snaiperiai: jie galėtų pribaigti vienu šūviu, bet nusitaikant kairėje atsiranda skrituliukas su šaulio matomu vaizdu. Pagal tai orientuojantis galima jį nukauti ar paliepti tai atlikti komandai.

Kaip minėjau, žaidimas yra kooperatyvinis: dažnai teks dirbti komandoje su kitais žmonėmis, ypač Lynch. Vidutinio sunkumo lygyje puikiai galima suktis ir leidžiant jiems veikti autonomiškai. Nors, geriau pagalvojus, jie pravartūs, kai priešai puola iš skirtingų pusių, kai reikia ir gintis, ir atsitraukti nuo ginamo objekto, kai reikia patiesti snaiperį. Todėl galima duoti tris komandas: sekti iš paskos, pulti taikinį ir gintis tam tikroje zonoje. Pirmasis bus naudojamas daugiausiai, nes susišaudyme galima ir išsisklaidyti, o esant kartu kovoti daug lengviau, be to, bus, kas suleidžia adrenalino. Šiame žaidime jis veikia kaip vaistas nuo mirties. Kai Kane per daug sužeidžiamas, reikia laukti, kol atbėgęs bendražygis suleis adrenalino. Tuo metu girdime mano žadėtuosius garsus iš praeities. Piktnaudžiauti negalima, nes per greitai gautos dvi injekcijos sukels perdozavimą ir pribaigs žaidėją.

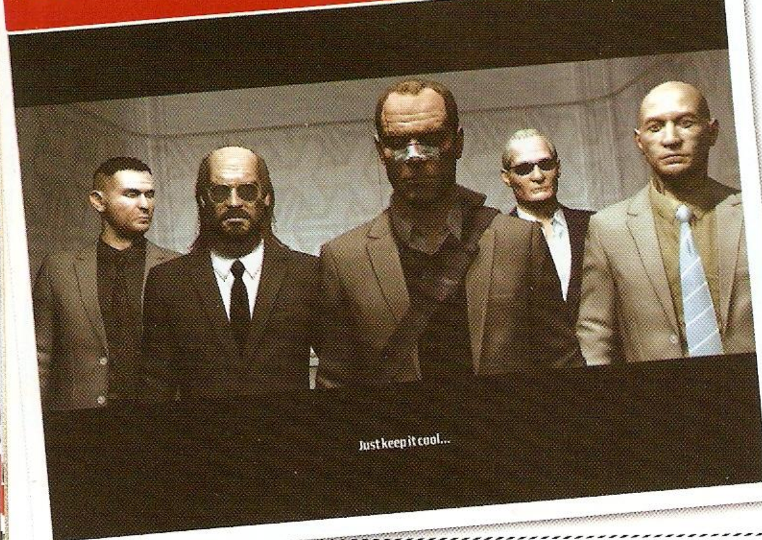
Ar tai galioja antriniams veikėjams, pastebėti neteko progos. O vaizdas, kai injekcija prikelia bjaurią kulkos skylę kaktoje turintį Kane, yra pakankamai juokingas. Nieko, bendražygiai palaksto ir su keliomis žaizdomis galvoje. Dar vienas studijos bruožas: matomi sužeidimai (ilgainiui išnyksta).

Įvairios aplinkos detalės trupa ir griūna, sustiprindamos įtemptos kovos įspūdį.

Grafika, kaip ir dera tokios studijos tokiam žaidimui, yra nuostabi. Kane, kai nusiskuta barzdą ir apsivelka kostiumą, atrodo labai šauniai, mačo taškų suteikia nosies įtvaras. Tiesa, žiūrint iš nugaros, jaučiasi, kad veikėjas jau ne jauniklis: nuolat ekrane švytuoja Kane plinkąs pakaušis. Lynch tuo tarpu plinka nuo kaktos ir savo plaukų niekada nenusiskuta, priešingai ankstyvoms žaidimo afišoms. Bent jau laikosi įsikibęs į šratinį šautuvą ir savo retro akinius. Nors veikėjai nėra tipiniai stipruoliai ir gražuoliukai, tačiau atrodo šauniai ir vyriškai, daug keikiasi (ypač Kane). Dar atrodo dėl charakterio visai natūralūs, palyginus su neseniai pasirodžiusiu „Soldier of Fortune Payback", kur visi tokie šabloniški ir netikri, kad net graudu darosi. Šiame žaidime ir priešai geriau atrodo, ir neatsiranda iš oro priešais akis. Kulkos palieka pėdsakus (patogu) ore, atsimuša į koloną, numuša tinko gabalą. Po neblogo susišaudymo mažos erdvės tikrai atrodo kaip po skerdynių. Miestai labai ryškūs ir švarūs, su automobiliais ir civiliais, nuolat užsitraukiančiais Lynch rūstybę. Tiesa, automobiliai galėtų strigti ir efektingiau. O visa kita atrodo gerai, ypač Kane dukra.

Bet net su gražiomis merginomis žaidimas negali išvengti priklausomybės nuo garso. Man skambėjo kiek keistokai, bet aš kaltinu įprastas kompiuterio veiklos anomalijas. Bet jei iš tiesų taip, tai galėjo kūrėjai ir kiek realiau sukurti. Garso maloni detalė yra ta, kad visi komandos nariai turi laisvų rankų įrangą. Tam tikru atstumu girdėsite tikrą kalbą, kaip šalia esančio žmogaus. Nutolus pokalbiai skambės per ausinę, su visu atitinkamai pakeistu balsu. Visai neblogai?

Taip galima pasakyti apie visą žaidimą: neblogai. Nėra nieko labai blogo, bet galėjo sukurti ir geriau, pavyzdžiui, sudurstę siužetą. Nors vietos tobulėti ir yra, bet tikrai ne tiek, kiek „Universal Combat" ar „Soldier of Fortune" kūrėjams.



„Laikykitės ramiai". Vyrai generuoja tiek macho energijos, kad susišaudymo nebūt negali.

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Viskas gerai, galėtų būti geresnis garsas. Malonu, kad skriptinės situacijos laikosi logikos dėsnių. **8,8**

ĮDOMUMAS Kiek kabo siužeto linijos, žaidimas per trumpas, bet labai smagus. **7.5**

GRAFIKA Bent jau kukli mano persona neranda nė vienos kliauties. **9.0**

GARSAS Kažkoks keistas, bet kokybiškas. **7,9**

VALDYMAS „E" mygtukas pasiekė naują universalumo aukštumą. Ir į snukį duoda, ir per tvorą lipa, ir ginklą užtaiso... **9,4**

IŠVADA Pakartosiu: per trumpas, per mažai išplėtota istorija. Tačiau veikėjai šaunūs, susišaudymai dar šaunesni. Gana kokybiškas produktas.

GALUTINIS 8,5

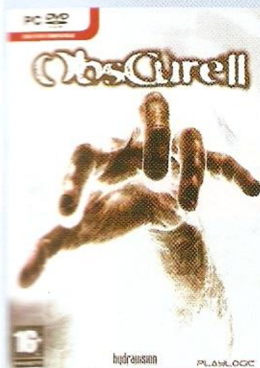
„PC Klubas“ rekomenduoja

Geriausi populiariausių žanrų pastarųjų mėnesių žaidimai. Ir nedidelis perspėjimas neprasidėti su dėmesio nevertais.

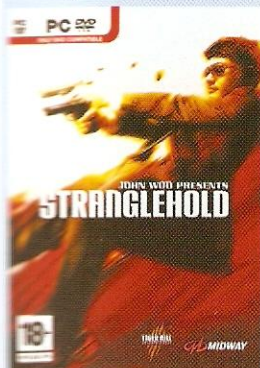
Veiksmas



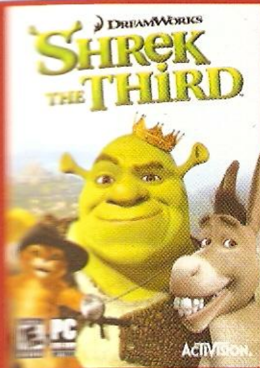
Intensyvus kriminalinis veiksmas su išskirtiniais herojais. Tik per trumpas. **PCK įvertinimas — 8,5**



Įtraukiantis siaubo veiksmo–nuotykių žaidimas, kurį tiesiog būtina įveikti dviese. **8,6**

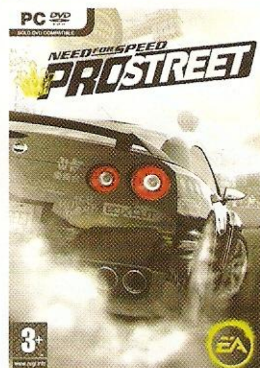


Pašėlusiai intensyvus veiksmas Hong Kongo filmų tradicijomis. **8,3**

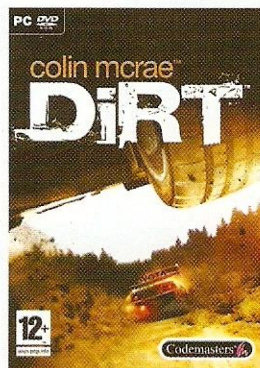


Deja deja, trečiasis Šrekas pateisina liūdną taisyklę, kad žaidimai pagal filmus kuriami atmestinai. **PCK įvertinimas — 3,9**

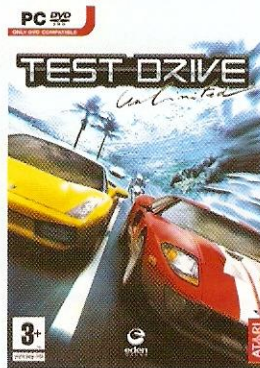
Lenktynės



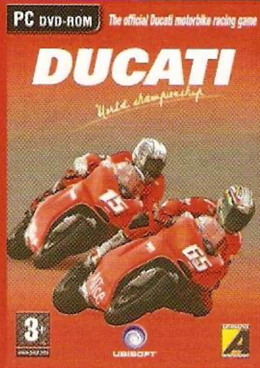
Netikėtai rimtas posūkis serijoje, suskaidęs NFS gerbėjų minią. Mes – palaikančioje pusėje! **PCK įvertinimas — 8,5**



Nors ir su didžiuliais reikalavimais sistemai, Dirt yra tikros naujos kartos ralio lenktynės. **8,8**

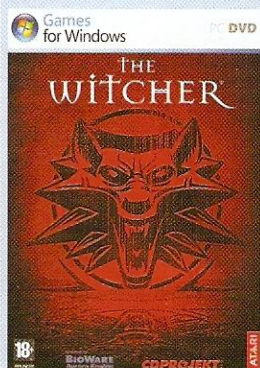


Naujas atradimas lenktynių žanre ir įsiveržimas į „vieno lyderio“ teritoriją. 9,2

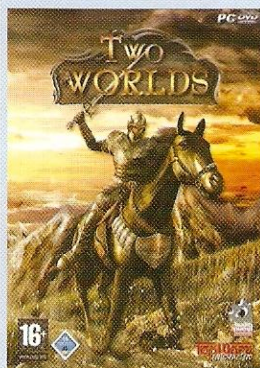


Prastos motociklų lenktynės. Verčiau rinkitės naują MotoGP 07. **„Online“ vidurkis — 3,5**

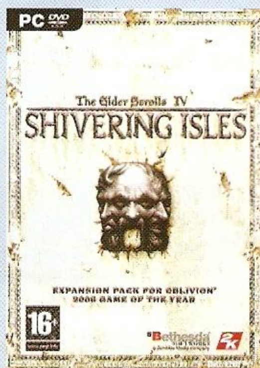
RPG



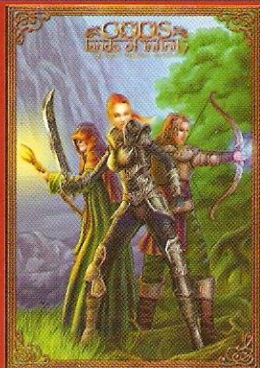
Didingas žaidimas, su visomis pikantiškomis bei atbaidančiomis smulkmenomis. **PCK įvertinimas — 9,5**



Didelis ir ambicingas žaidimas iki šiol nematytame pasaulyje. **PCK įvertinimas — 8,2**

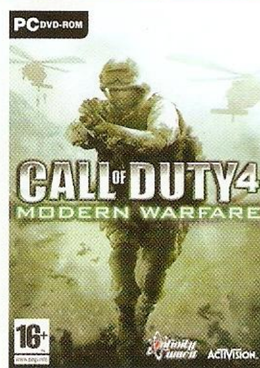


Pirmas ir vienintelis papildymas geriausiam praėjusių metų RPG. Beprotiškai žavu. **9,1**

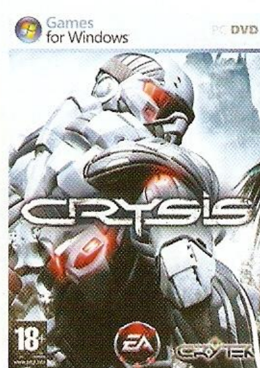


Nežinia kodėl perleistas praėjusių metų prastokas RPG. Neprasidėkite. **„Online“ vidurkis — 5,5**

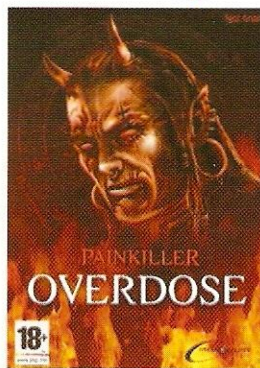
FPS



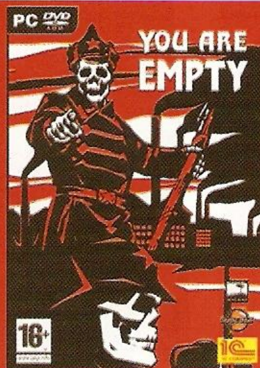
Kaip niekad tikroviškai perteikiantis karą su visomis jo blogybėmis ir beprasmiškumu. **PCK įvertinimas — 9,4**



Stulbinančiai gražus ir galingas žaidimas, tačiau ne toks visaapimantis stebuklas, kokiu buvome masinami. **8,6**

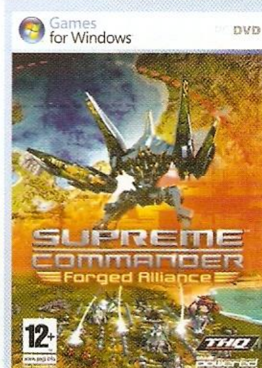


Džiaugsmingas sugrįžimas į puikiausią pirmapradę FPS formą. Dovana seniems gerbėjams. **9,5**

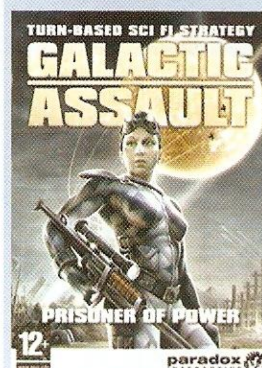


Buka rusų šaudyklė apie zombiškas seseles ir kitas grožybes. **„Online“ vidurkis — 3,6**

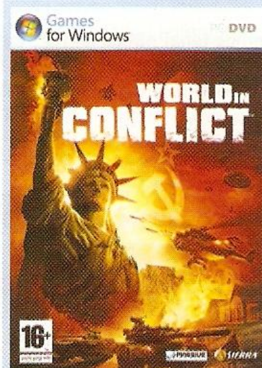
Strategijos



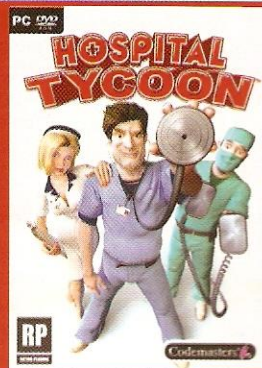
Pilnavertis, o svarbiausia, greitai pasirodęs papildymas vienai stambiausių strategijų. **PCK įvertinimas — 9,0**



Kokybiška nedažnai pasitaikančio ėjimų tipo fantastinė strategija. **9,8**

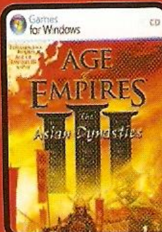


Tokios intensyvios ir gražios karinės strategijos dar nebuvo. Rekomenduojame bandyti visiems. **9,5**



Po dešimties metų nuo puikaus „Theme Hospital“ naujasis žaidimas neparodo nieko įdomaus. **„Online“ vidurkis — 5,1**

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



AGE OF EMPIRES

Empire Earth III

Imperijos griūva iš vidaus

www.empireearth.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS strategija
KŪRĖJAS Mad Doc Software
LEIDĖJAS Sierra Entertainment
DATA 2007-11-16
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.7 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video, 6,5 GB HDD

Serijos fanai nuliūs išvydę, jog ši Empire Earth versija yra kur kas labiau sumenkinta ir pašalintos detalės, dėka kurių ankstesni žaidimai buvo tokie patrauklūs.
„IGN"

„Online" reitingas: 44%, 1620-a vieta

RAW

Pirmąjį „Empire Earth" kūrėjai „Stainless Steel Studio" baigė kurti 2001-ųjų metų pabaigoje. Likimo noru, antrąjį ir trečiąjį kūrė jau „Mad Doc Software". Be abejo, skirtingų žmonių ir požiūris skirtingas. Po ketverių metų pasirodžiusi „Empire Earth II" atrodė jau kitaip, gal net ir nepateisino lūkesčių, gamintojai ne visas savo mintis realizavo, žadėjo stambesnius pakeitimus vėliau. Dabar jau galime išbandyti „Empire Earth III" (toliau — EE3), kuriame „Mad Doc" privalėjo visiškai atsiskleisti.

Pradėję žaisti, globaliame žemėlapyje („World Domination") pamatome pasaulio rutuliuką, padalintą į daugybę regionų, žaidime vadinamų provincijomis. Kiekviena jų skiriasi dydžiu, paviršiaus reljefu, specifinėmis savybėmis. Žaidimas šiame lange paremtas žingsnine strategija (tai nėra labai nauja ir neįprasta). Provincijos turi skirtingas karo, komercijos, tyrinėjimų ir įtakos savybes. Jei provincija turi savybę tyrinėti ir joje nurodyti du tyrinėjimo taškai, o žaidėjas parinko plėtoti būtent šią savybę, tai po vieno ėjimo prie jo turimų tyrinėjimo taškų prisidės dar du. Analogiškai su kitomis savybėmis. Tačiau tai daryti nebūtina, galima naudoti ir kitaip, kas galbūt bus mažiau efektyvu, tačiau mirtinai reikalinga šią akimirką. Provincijos paskirtį žaidimo eigoje galima keisti. Globalaus žemėlapio lange atliekami pagrindiniai tyrinėjimai, kuriamos ir perkeliamos armijos, pereinama į naują civilizacijos lygį. Tik visam tam reikia prisirinkti įtakos, tyrinėjimų taškų ir šiaip visokio turto. Ištyrinėjus, sakykim, kelių infrastruktūros savybę, gausime galimybę per vieną ėjimą padaryti du žingsnius armijomis.

Sprogimų realizavimas įspūdingas.





Statom sieną, nes greitai žada pasirodyti priešas.

Įsiveržus į svetimą teritoriją, dažniausiai pasiūloma išspręsti kovą automatiniu būdu arba pačiam valdyti kariuomenę. Automatinis būdas, kaip žinome iš kitų žaidimų, ne visada gerai baigiasi, todėl geriau pačiam šokti į mūšį, kuris vyksta realaus laiko strategijos principu. Tik pirmiausia reikia išlaukti dvigubo krovimo etapo: pirmiausia romėniško trejetuko stulpeliai užsipildo krovimo juosta vieną kartą, tada atsiranda užrašas „Enter Province" ir be žaidėjo įsikišimo prasideda stulpelių pildymasis antrąkart. Gal dar buvo galima organizuoti, kad pirmą kartą užsipildytų pirmas stulpelis, antrą — antras. O trečiam dar kokį krovimąsi sugalvoti, kad neliūdėtų.

Bet grįžkime prie mūsų avinų, kaip sake vienas galvotas vyras.

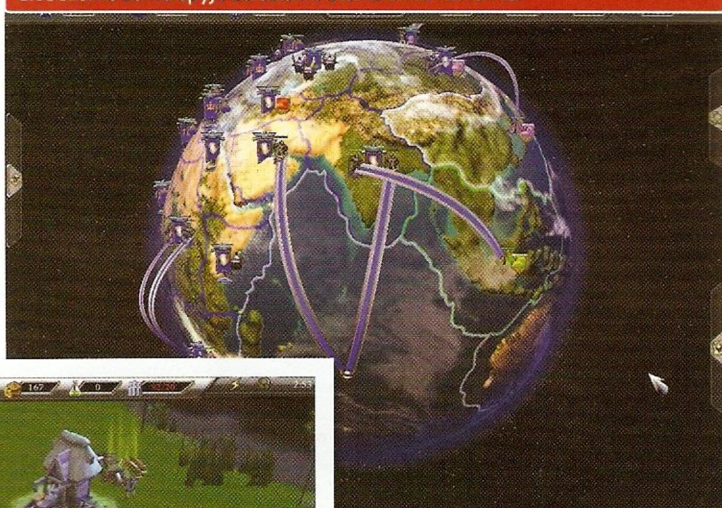
EE3 pateikia ne 10 atskirų tautų, ne 20 ir net ne trisdešimt, o tik tris civilizacijas arba grupes: „Western“ (vadinsime Vakarų pasauliu), „Middle East“ (arabai, nepabijokime to žodžio) ir „Far East“ (paprastumo dėlei vadinkime kinais, nors skiriama atskiros tautos. Vėlesniuose amžiuose. „Skirmish“). Kiekviena civilizacija turi savitą technologijų medį, skirtingus pastatus, vienetus ir net žaidimo stilių.

Vakariečių vienetai mums labiau įprasti, civilizacija eina technikos vystymo keliu, stiprina ginkluotę, tobulina šarvus, todėl tinkamai sukomplektavus armiją (viskas kaip priklauso, vieni vienetai efektyvesni prieš konkrečią priešo rūšį ir jautrūs kitai...) galima veržtis pasigalinėti.

Žaidimas vyksta pasaulio gaublyje žingsniais bei realaus laiko strateginiuose mūšiuose.

Arabai mėgsta staigaus užpuolimo, atsitraukimo ir vėl puolimo taktiką. Ji efektinga, nes šios civilizacijos kariai greiti: dykumoje vakariečiai su arkliais vargiai pasivys sprunkantį arabą ant kupranugario. Terorizmas juos išmokė vėlesniuose amžiuose tapti net nematomais, tačiau kovoje tai netaps pergalingu veiksniu. Jų namai mobilūs, gali su mašina nuvažiuoti į reikiamą vietą ir ten išsipakuoti į pastatą. Atsišaudantį, beje.

Kinai turi tai, kas priklauso Tolimųjų Rytų kultūrai, — visokių samurajų... Šios civilizacijos vos ne kiekvienas kareivis gali pasiraitoti rankoves ir imtis statybų, o Vakaruose tuo užsiima darbininkai, arabų krašte gamybą organizuoja pagrindinė būstinė. Kinų vienetai „gaminami“ gana greitai, tačiau palyginus nesunkiai nugriaunami jų pastatai. Įdomu pažiūrėti į ateities amžiuose kinų išaugintus padarus, bet negadinsiu malonumo tiems, kurie žais.


Globaliame žemėlapyje žaidžiame stambiomis kortomis.


Raitelių būrys laukia patobulinimo ir naujo mūšio.

PASAULIO GEOGRAFIJA

Pietų Azijoje gyvena virš 1,5 milijardo žmonių (apie 40 proc. Azijos arba 25 proc. pasaulio gyventojų). Šio regiono gyventojų tankumas — 230 žmonių kvadratiniame kilometre — yra penkis kartus didesnis už pasaulio vidurkį.

Šiuolaikinis arabų regiono žemėlapis susiformavo po Pirmojo Pasaulinio karo, kai Osmanų Imperija subyrėjo į smulkias valstybes. Labai svarbus politinis regiono veiksnys buvo Izraelio valstybės susikūrimas 1948-aisiais metais.

Terminas „Vakarai“ atsirado apie 1900-uosius metus. Toks žodis buvo vartojamas ir anksčiau, bet tik kalbant apie skirtingas tautas, kalbas ar geografinius regionus. Iki 1800-ųjų metų dauguma pasaulio žemėlapių buvo netikslūs ir nupiešti grubiai, todėl buvo sunku apibrėžti geografinius ir politinius vienetus.

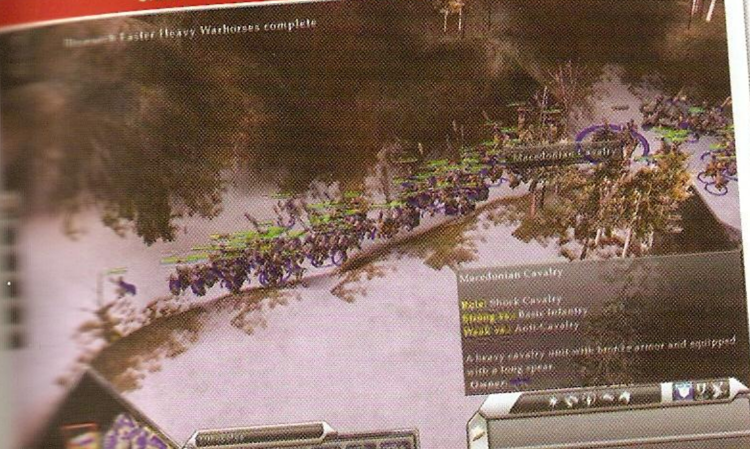
Beveik visiems visų kultūrų pastatams ir vienetams galimi patobulinimai.

Teritorijų plėtimasis vyksta įprastu būdu: reikia nugriauti priešo miesto centrą ir pastatyti savąjį. Tik po to jūsų teritorija prasiplečia, tampa įmanoma statyti kitus pastatus. Resursai kaupiami dviejų rūšių: statybinės medžiagos gaunamos iš kasyklų ir žvejybos, o turtai renkami prekybos karavanų dėka bei paimant, šen bei ten žemėlapyje besimėtančius, aukso maišus. Beje, prieš užimant naują provinciją, nepavyks išsisukti be ekonominės — statybų dalies.

Žavus ir sveikintinas EE3 dalykas — atsitiktiniai įvykiai, kurių vykdyti nebūtina, tačiau sėkmės atveju laukia apdovanojimas. Asimiliuoti kelias tautas, išgelbėti kokią princesę ar išmušti sukilusius gladiatorius... Buvo žadėta daug ir įvairių užduočių, tačiau žaidžiant ilgiau jos retėja.

Grafikos atžvilgiu kūrėjai pasistengė: sukūrė įvairių oro sąlygų, aplinkų, šešėlių, padirbėjo su šviesos efektais. Griaunamo pastato nuvirsta pusė bokšto, paskui viena siena, griuvimas sukelia dulkių debesį. Aišku, norėdami prisikabinti, tikrai rasime prie ko. Kad ir prie spragų animacijoje.

Būtų lyg ir viskas, jei nebūtų dar vienos stiprų įspūdį paliekančios dalies — klaidų. Kelio paieškos mechanizmas siaubingas, dideles armijas pervesti siauru takeliu reikia neeilinių karvedžio sugebėjimų, darbininkas nesugeba išlįsti iš pastatyto pastato, nors tą žmogeliuką pažymėti įmanoma, patrankai pataikius į laivą, jis ima vartytis kaip višta, lesanti trupinius, pereinantys per sienas žmonės, užstringantys laivai ar karavanai. Viduramžių laivai plaukioja su dūmų kamuoliais iš kaminų. Ką tik nušautas raitelis trūkčioja ant žemės ir toliau šaudo iš lanko. Kareiviai nuveja priešą, pasilieka kažkur toli nuo bazės, patys nesugrįžta atgal. Ir visa tai po galingo 1.1 pataisymo. Labai keista, kai namą trimis eilėmis apstoja kareiviai su kardais ir labai sėkmingai jį griauna net nepasiekdami sienų. Turbūt dvasinėmis jėgomis.



Siauri keliukai tampa tikru išbandymu armijai.

Egzistuoja tik trys stambios civilizacijos: Vakarai, Artimieji bei Tolimieji Rytai.

„Empire Earth III“ turi potencialo, gana neblogai parinktas sudėtingumas, savitos civilizacijos, pakenčiamas balansas, daug laisvųjų žemėlapių, galimybė žaisti internete, tačiau dideli reikalavimai kompiuteriui (žaidžiant viršijančiu minimalius reikalavimus kompiuteriu, žaidimas tikrai neis kaip per sviestą), erzinančios klaidos, problemos nustatant, kuris įrašas buvo paskutinis (geriau juos įrašinėti savo suteiktais pavadinimais), verčia nuo jo nusisukti. ☒

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Mes jamam tą pasaulį! **8,0**

ĮDOMUMAS Klaidos, klaidos ir dar kartą klaidos. Žinau, kad iš klaidų mokomės, bet tegu mokosi tas, kuris kuria. **6,8**

GRAFIKA Yra ir gražių dalykų, ir tokių, kurių norisi nepastebėti. Tik nepavyksta. **8,5**

GARSAS Lyg ir niekas ypatingai neerzina, tačiau norisi daugiau įvairovės ir jausmo. Kai kurių vienetų replikos šmaikščios ir juokingos. **7,9**

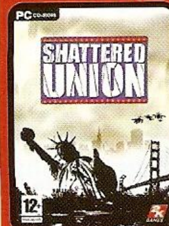
VALDYMAS Net kontrolinių grupių valdymas kelia problemų. **7,0**

IŠVADA Mažas žingsnelis žaidėjams ir didelis žingsnis „Konami“. Tobulinti būtina.

GALUTINIS 7,1



MASSIVE ASSAULT



SHATTERED UNION

Galactic Assault: Prisoner of Power

Nežinomų Tėvų šalį beginant

www.galacticassault.com

PLAFTORMA PC DVD

PEGI REITINGAI 12

ŽANRAS strategija

KŪRĖJAS Wargaming.net

LEIDĖJAS Paradox Interactive

DATA 2007-11-02

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
2.4 GHz CPU, 1GB RAM, 128 MB video, 2GB HDD

Įdomus taktinis galvosūkių žaidimas. Reiktų daugiau erdvės patiems strateginiams manevrams ir daugiau skirtingų kelių misijoms įveikti. „Pelit"

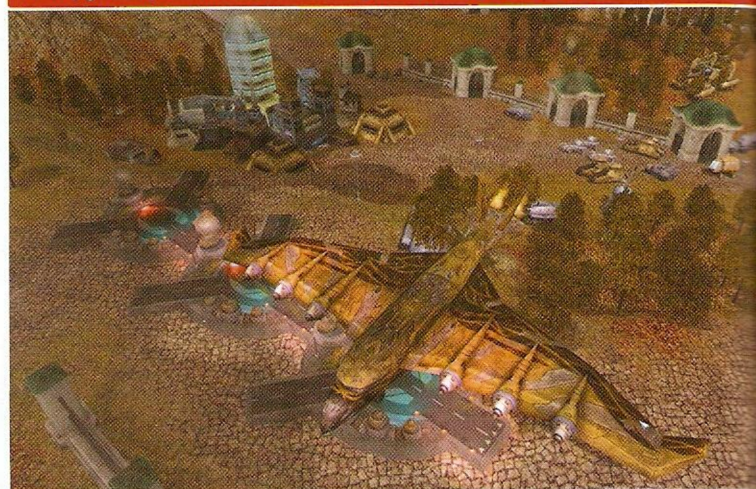
„Online" reitingas: 68%, 1031-a vieta

JCDENT

Senais ir gūdžiais laikais, kaip sako bobulytės, „prie ruso", broliai Arkadijus ir Borisas Strugackiai parašė knygutę „Galios Kaliniai", Lietuvoje „Eridano" išleistą alternatyviu pavadinimu „Gyvenama sala". Šios knygos visatoje komunizmas nugalėjo kapitalizmą, todėl XXII a. Žemę valdo mokslininkai ir kiti gudročiai, nėra pinigų, kosminės programos padeda vystytis kitų planetų žmogiškoms civilizacijoms (jų ten pasėjo Klajotojai, neaiški ateivių rasė, irgi užsiimanti civilizacijų evoliucija). Aišku, yra tokių ne visai protiškai pajėgių individų, kuriems tokioje visuomenėje nėra vietos. Todėl jiems leidžiama tyrinėti kosmosą, tereikia piloto teises išsilaikyti. Ir štai Maksimas Krameris, ant kurio laivo galo dar prilipdytas „70" ženklas, nukrenta Sarakšo (Saraksh) planetoje. Joje dėl branduolinio ir paprasto karo neseniai subyrėjo imperija ir visokios naujos šalys pjaunasi, kaip išgali. Maksimas papuola į Nežinomų Tėvų Šalį (Land of Unknown Fathers, va taip „kietai" skamba angliškas pavadinimas), kuri subtiliai rodo tuometinį SSRS režimą: beveidžiai vadai, skirtumas tarp propagandos ir realybės, blankūs ir vienodi namai, išgalvoti priešai. Galų gale jis sukelia perversmą ir turi ginti Tėvų šalies vietoje atsiradusią Respubliką.

Šioje fantastinėje ėjimų strategijoje iš pradžių teks kovoti su Khončiais (Khonties) šalyje, esančioje žemyno šiaurėje. Tada su Tėvų Šalies kontrrevoliucionieriais. O tada puls Dykumos Sūnų Sąjunga. Galų gale teks susidoroti su Salų Imperijos plėšikais. Misijos nėra nuobodžios ar pasikartojančios. Aišku, beveik visų tikslas yra nugalėti priešą. Tačiau tam nebūtina į miltus sutrinti kiekvieną priešo karį. Tereikia demoralizuoti priešo armiją ir štai jau pergalė. Na, bent jau taip yra kampanijoje. Bet karių moralę reikia prižiūrėti ir paprastose misijose. Kartu su gyvybių skaičiumi (jis duodamas visam būriui, mažėjant miršta jo nariai) šie faktoriai lemia žalos padarymą. Gali kiek tik nori būt super tanku, tačiau esant 9 gyvybėms vargiai ką nušausi, o su raudona morale tik pabėgti galėsi. Moralė turi

Va tokį gražuolį Maksimas sudaužė originalioje knygoje. Bjaurybė!



tris–keturis lygius: žalia su žvaigždute, žalia, geltona ir raudona. Ties raudona dalinys nebepajėgus kautis ir turi pasitraukti iš mūšio lauko. Žaidimo metu net užduoda klausimą: „Ar tikrai norite šauti į šį dalinį? Jis yra demoralizuotas ir nekelia grėsmės“. Naikinti juos reikia tik tada, kai blokuoja kelią, arba bijote, kad sugrįš į savo bazę, pasipildys naujais kariais ir vėl puls jūsų pajėgas. Karių statymui, taisymui, patobulinimui skirta atskira žaidimo fazė, todėl savo ėjimo metu teks išgyventi mūšio ir samdymo fazes. Tada tą daro priešas.

Jį pulti teks sukčiau nei kokiame kitame strateginiame žaidime. Frontalios atakos suveiks tik lengvu sudėtingumo lygiu, esant pažangesniam, reikės stengtis. Artilerija, puolimai iš užnugario ir kraštų, paros meto kaitos išnaudojimas, tiltų statymas ir griovimas, oro pajėgų ir artilerijos naudojimas bus kasdienybė, tačiau visai įdomi.

Nežinomų Tėvų Šalis turi labiausiai išvystytą karinių dalinių medį ir todėl bus plačiausiai apžvelgta. Štai ką reiškia būti pagrindine veikėja. Kaip represinės vyriausybės palikimas yra bausmės (Penal), tankų ir pėstininkų

Kovojant labai svarbi karių moralė.

batalionai. Kadangi ten sukišti nereikalingi žmonės, tai jų naudingumas, kartu ir kaina, yra maži. Paprasti pėstininkai, vadinami tiesiog pėstininkais (infantry), savo išvaizdą skolinasi iš „Starship Troopers“ (arba mane apgauna akys). Geresnė jų versija yra Sargyba (Guards), apsirėdę paradine uniforma jie yra geresnė pėstininkų versija. Skautai geri tuo, kad gali užsitarikaduoti pastate, eina toliau nei kiti daliniai. Inžinieriai visur vienodi: vaikšto po langelį per eilę, gali pastatyt ar nugriauti tiltą, įrengti oro uostą. Skiriasi tik išvaizda.



Pats baisiausias barbarų išradimas – puodas su ratais. Jei esi pėstininkas, greitai pavirsi mėgstamiausiu mutantų patiekalu.

Tėvų Šalies artilerija yra kone labiausiai išvystyta: keistai atrodantis raketų paleidėjas, po du variantus priešpėstinės, prieštankinės patrankos ir Mirties Kūjo patranka. Pastarąją įsivaizduokite kaip metalinę batų dėžutę, iš kurios liko tik karkasas su vikšrais, o viduje įtvirtinta patranka. Visa bėda, kad jos žala apsiriboja tuo kariniu vienetu, į kurį pataiko. Be to, Kūjis yra mirtinai lėtas. Tankai visai padorūs, ypač grėsmingas yra Drakono tankas, pats kiečiausias tankas žaidime. Dėl juokingos priežasties (atmosfera taip laužia spindulius, kad atrodo, jog horizontas yra aukščiau, todėl žmonės manė gyveną krateryje) aviacija niekad nebuvo labai plėtojama, tačiau su Tėvų pajėgomis gali lygintis nebent Khončiai. Šalis turi oro platformas (transportiniai malūnsparniai), kovinius malūnsparnius, žvalgybinius lėktuvus, bombonešius ir Kalnų Erelio taktinį bombonešį. Su vienu tokiu Maksimas apsivožė knygoje. Yra net keli laivai, o visą antžeminį gėrį galima transportuoti sunkvežimiais ir treileriais. Šalies armija išvaizda primena netolimą ateitį, o vieną dalinį palieku siurprizui :).

Khončiai labiau panašūs į kokius nacius ar Imperijos karininkus iš „Žvaigždžių Karų“. Šoko kariai yra niekiniai, bet šauliai gali šauniai patvarkyti tankus. Turi lengvuosius žvalgybinius mobilius. Tankai nėra išskirtiniai. Apgulties patranka geriau už kitą artileriją susidoroja

Kaunamės už buvusios Sovietų Sąjungos kosminį variantą.

su šarvuotais taikiniais. O raketų leidėjas yra geriausia artilerija žaidime. Iš lėktuvų verta paminėti 6 sparnų Audros Valdovo taktinį bombonešį, kuris su Kalnų Ereliu yra didžiausias padangių siaubas. Treileriai ir sunkvežimiai nėra labai išskirtiniai. Aptakius, metalo spalvos karinius dalinius galėsite valdyti nuo antrosios kampanijos, kai Khončiai pradės remti Tėvų Šalį.

Dykumos Sūnų Sąjunga yra radioaktyvios dykumos gyventojų mutantų–barbarų karinė išraiška. Jų kariai gali atlaikyti daugiau apšaudymo nei kitų, Berserkeriai ir koviniai zombiai yra mirtini artimoje kovoje. Turi daug artilerijos, greitesnės nei kitų šalių. Tankai visai neblogi, viena rūšis tėra. Lėktuvų srityje yra „kukurūznikas“–bombonešis. Ganėtinai stipri ir pajėgi frakcija, kai jų artimos atakos karius dengia artilerija ir tankai. Mutantai atrodo kaip banditai iš „Pašėlusio Makso“.

Net už juos žiauresnė yra Salų Imperija. Pagarsėjusi blogietė ir jūrų pabaisa, Imperija neturi daug antžeminių pajėgų, iš kurių tik pėstininkai ir inžinieriai gali veikti ant žemės. Dauguma kitų dalinių yra amfibijos, galimybę įeiti į mišką iškeitusios į plaukiojimą. Jų tankas veikia kaip ir pagrindinis priešlėktuvinis vienetas. Užtat transporto priemonės yra amfibinės, bombonešiai neblogi kaip ir malūnsparniai, o visą kitą stygių užpildo koviniai povandeniai laivai, atliekantys artilerijos vaidmenį. Todėl Imperijai geriausia kautis prie vandens, kur gali sugriauti priešo tiltus. Imperijos daliniai yra balti, aptakūs, „vintage“ stiliaus.

Garsas yra neblogas, to užtenka, nes įgarsintas tik istorijos plėtojimas tarp ir misijų metu bei sprogimai, važinėjimai... Grafika būtų moraliai pasenusi, bet man tinka. Pasaulis tikrai atrodo išgyvenąs ne pačius geriausius laikus. Gal iš toliau ir nesimato individualaus žmogeliuko, bet tam yra skaičiai virš galvos.

Strateginiais žaidimais skųstis lyg ir negalima, lepina mus viskuo. Tačiau tokio paprasto ir kokybiško žaidimo senokai nebuvo. Aišku, man iš pradžių buvo baugoka dėl grafikos ir TBS, bet galų gale „Galactic Assault“ tapo smagiu nuotykiu. ☒



Muitinės poste dienelė pasitaikė įtempta.

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Grafika baugoka, bet knyga nebloga buvo, be to, rusai netinginiauja.	8,5
ĮDOMUMAS Nemalonu pripažinti, bet kokių nors ypatingų posūkių nėra.	7,3
GRAFIKA Vertinant objektyviai. Man pačiam ji labiau patiko.	7,0
GARSAS Savo pareigą atlieka gerai, ausys nekraujuoja.	8,0
VALDYMAS Patogus, paprastas. Kodėl ne 10? Todėl, kad dėl 10 armija turi nugalėti menkiausiu pelės krustelėjimu :).	9,0
IŠVADA Kokybiška, neblogai atrodanti, neišranki fantastinė ėjimų strategija.	
GALUTINIS	**8,0**

Soldier of Fortune: Payback

Kelias į niekur

www.mercenarieswanted.com
- PLAFTORMA PC DVD ROM PS3
- PEGI REITINGAI 18+
- ŽANRAS FPS
- KŪRĖJAS Activision
- LEIDĖJAS Activision
- DATA 2007–11–14
- REIKALAVIMAI SISTEMAI:

2.5GHz CPU, 512 MB RAM, GF6800/ATI X800 video, 2,3 GB HDD

KYO

Pasiruoškite akmenis ir pagalius, paaštrinkite virtuvinius peilius ir šakes, pasiimkit iš sandėliuko kastuvus bei dalgius, nes prieš jus — pati beprasmiškiausia ir tuščiausia apžvalga iš visų. Mano duomenų bazė apie „Soldier of Fortune" seriją bei apie kitus, neseniai išėjusius FPS žaidimus, visiškai tuščia. Viskas, ką aš padariau, tai žaidžiau „Payback". Ir net būdamas išties nuoširdus, galiu pasakyti, kad žaidimo nepabaigiau žaisti. Rašau tai jums dėl dviejų dalykų. Pirmasis iš jų — principo reikalas. Mat žurnalo senbuvis NPC, kai tik pradėjau čia dirbti, man liepė visus aprašomus žaidimus sužaisti. O tada aš aprašinėjau „Breed"... Antrasis dalykas — jūs. Pirmą ir vienintelį kartą aš būsiu labai nuoširdus, nuo jūsų akių nenuslėpsiu nei vienos smulkmenos, susijusios su šios apžvalgos kūrimu.

Šito žaidimo užsienio kritikai nesuprato. O aš supratau. Taip išėjo, kad nežaidžiau jokių naujausių šaudyklių. Taip. Nei „Crysis", nei COD4... Man akių negraužė ultra realistiški dūmai ir ausų neužgulė naujos kartos sprogimų garsai. Tačiau, priešingai nei kiti, aš ilgiau sustojau prie kažkokio „Payback". Buvo sakoma, kad žaidimas yra riboto biudžeto, o kai kurie forumuose postringauja, kad šaudant iš paprasčiausio pistoleto į žmogų galūnės negali tiesiog taip tykšti į šalis — tai absurdas! Pasakę, ką norėjo, nepatenkintieji naujausia „Soldier of Fortune" dalimi patraukė atgal prie „Crysis" ir iki šiol mėgaujasi žaidimu, kuris pagal standartus atrodo beveik tobulas. Bet tai neliečia manęs. Galbūt todėl, kad aš visada lieku nesuprastas, o gal tiesiog dėl to, kad pernelyg nekenčiu žmonių...

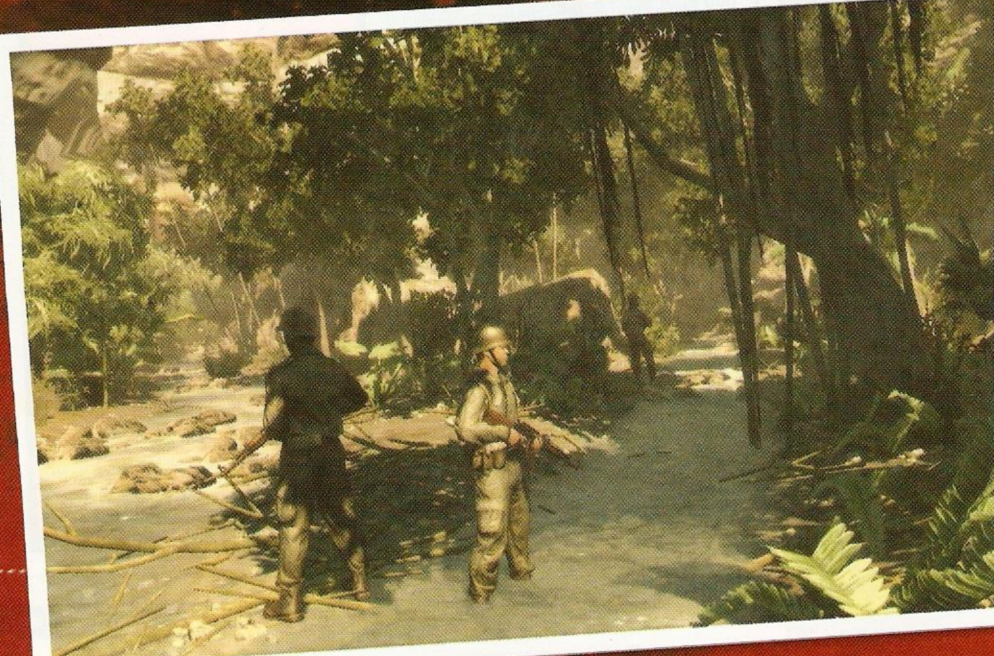
METASTAZĖS

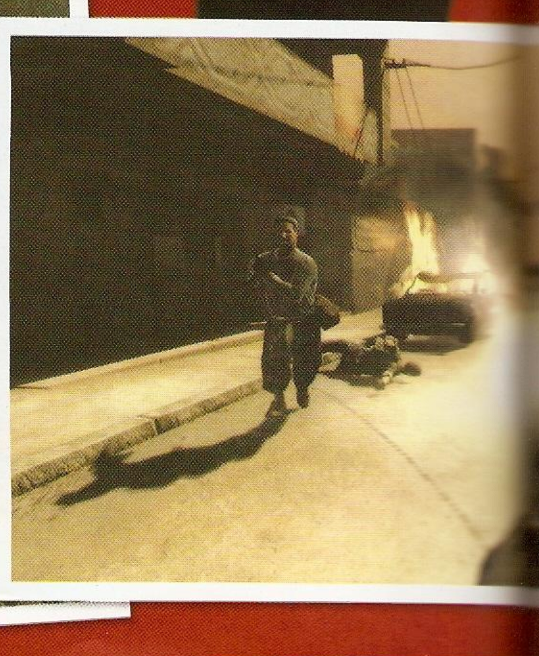
Mūsų žurnalą aš visuomet nejučiomis tapatinu su gyva būtybe. O gyvos būtybės, organizmai taip pat kenčia nuo šalčio, nuo oro permainų. Taip kentė ir mūsų leidžiamas žurnalas. Tačiau visi gyvi organizmai kartais ima ir suserga — kaip ir mes, žmonės. Susirgo savo laiku ir „VA PlayStation". Diagnozė buvo aiški: vėžys. Nepadėjo nė chemoterapija, kurios dėka buvo bandyta mažinti žurnalo puslapių skaičių. Šiaip ar taip, žurnalas mirė. Tuo tarpu „PC Klubo" išgelbėti neįmanoma, bet galima dar veikiančias, funkcionuojančias žurnalo dalis perkelti į naują kūną, kuris bus visiškai kitoks. Į galvą lenda seniai pamiršti anime motyvai, kur žmogaus pasąmonę perkėlus į kitą kūną viskas pasikeičia, tik kartais prasimuša praeities atspindžiai. Džiaugiausi, kad man vis dėlto leido aprašinėti „Payback", nes mano saulėlydžiui jis tinka idealiai. Atrodytų, kad laivas skęsta, o aš — kartu su juo.

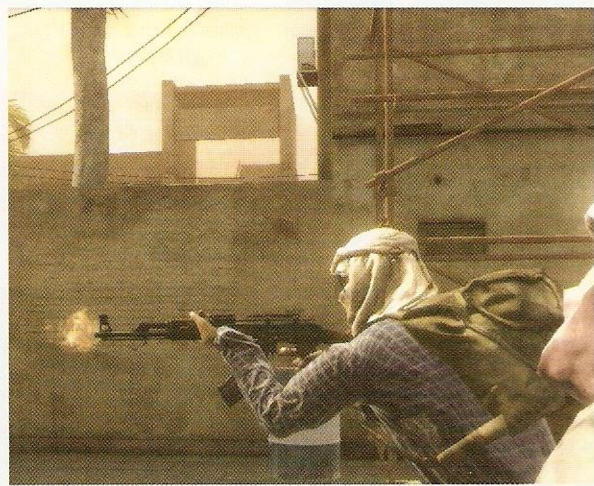
TUŠTYBIŲ MUGĖ

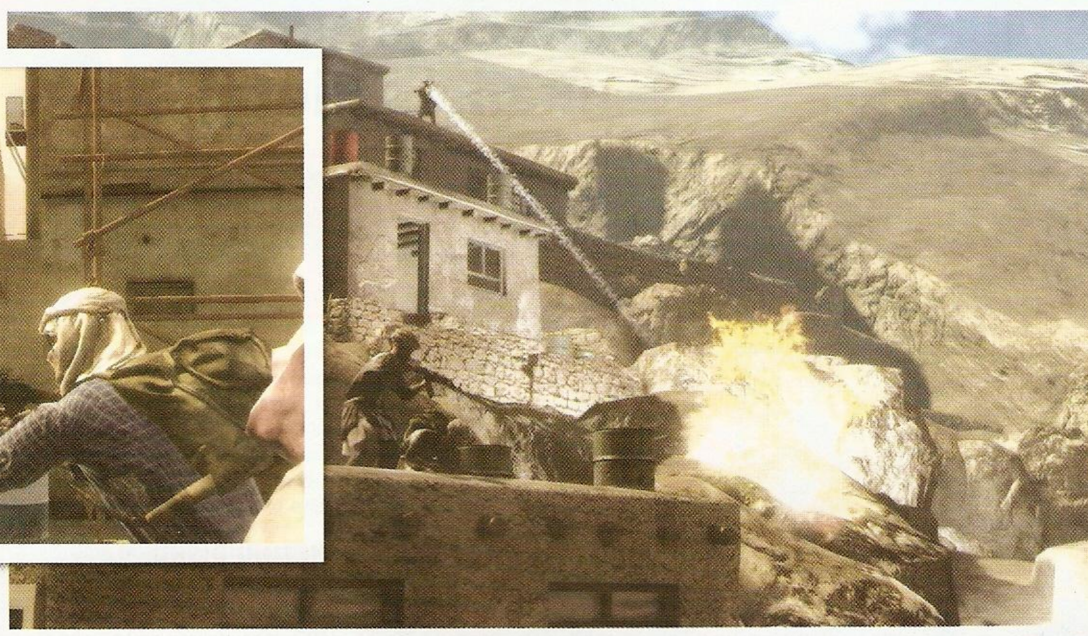
„Soldier of Fortune: Payback" — iki kaulų smegenų klasikinė šaudyklė, kurioje nėra nieko naujo, išskyrus efektus ir pažangią grafiką. Bukas kaip kelmas pagrindinis veikėjas ir paprastutė, vos juntama istorija. Bet žaidimas veža. Kad kuo ilgiau tampytumėtės po teritoriją, jums nuolatos dalins nurodymus į kairę ir į dešinę, valdomas veikėjas burbės kažką ta tema, o jūs tiesiog šaudysit ir grožėsitės. Kartais nėra kada žavėtis, matuoti tą žaidimo grožį, mėginti naujausius fizikos variklius. Kartais būni taip nustekentas gyvenimo, kad norisi tiesiog atsisėsti, paimti, ką duoda, ir matant kažkokius gražius vaizdus daryti, ką sako, mintyse tuo pat metu svarstant, kaip reikės gyventi toliau.

Žaidimas visa tai suteikia, ypač pirmas lygis. Jis man iki šiol sukasi









galvoje, vis iš naujo ir iš naujo. Dar dabar nesuprantu, kokia ten šalis. Gal Afganistanas, o gal dar kas nors iš tos pusės... Bet pats įspūdis! Kažkas „tokio". Greitai užbėgi laiptais tarp tų visų apgriuvusių pastatų, skęstančių geltonų spalvų gelmėje, taikaisi ir šaudai, antrindamas kažkokiam kareiviui, kuris visas net purtosi nuo šūvių. Tada šoki žemyn, leidiesi nuolaužomis ir pastatų sienų gabalais, šaudai, tave iš kažkur pridengia. Stovėdamas prie sienos ir laukdamas, kol atgausi kvapą, tolumoje girdi neaiškius pabūklų šūvius, girdi, kaip trata kažkieno automatai. Viskas aplink tarsi kvėpuoja su tavimi, gimsta ir miršta. Štai toks man pasirodė pirmasis žaidimo lygis.

Antrame teko palakstyti po detaliai atkurtas džiungles, vėliau veiksmas persikėlė į izoliuotą kaimelį, o pasibaigė naftos vamzdyno detonavimu. Trečias lygis kažkuo priminė pirmąjį. Matyt, spalvomis. Jo esmė — kopti į kalną, pakeliui šalinti bet kokį pasipriešinimą. Vėliau lygis perauga į kelis rimtesnius susišaudymus, o jam einant į pabaigą atskrenda sraigtasparnis.



Štai tokios klišės ir nuvalkiotos temos, tačiau žaidimas vis viena veža. Susidūrus akis į akį su kažkokiu nedorėliu, jis iškloja viską, ką žino, būna nušautas jūsų tiesiai į galvą. Tokie drastiški momentai suteikia kažkokį neapsakomą džiugesį, vidinį pasitenkinimą. Ir gerai. Tai nostalgija, kažkas seno, net šilto, idiliško. O užsitaisinėdamas veikėjas nukreipia visą savo žvilgsnį į ginklą, viskas aplink tuo pat metu pasidengia maloniu „bluru". Tik pažiūrėjus į saulę, ši iš pradžių apakina, akims reikia laiko, kad galėtų priprasti. Tokios ir panašios smulkmenos suteikia be galo daug papildomo džiaugsmo. Na, bent jau man.

ŽAIDIMO ANATOMIJA

Jei reikėtų pritaikyti žaidimui kokį nors konkretų žanrą, jei žiūrėtume į jį kaip į meno kūrinį, tai „Soldier of Fortune: Payback" būtų tikras absurdas. Tačiau tai nereiškia, kad mes jo negalime žaisti, o juo labiau žavėtis. Juk skaitome Albero Kamiu, Franco Kafkos knygas, o jie juk rašė absurdą. Lygiai taip galima pasižiūrėti ir į „Payback". Galbūt tai tipinė šaudyklė, o kūrėjai siekė parodyti esmines FPS žanro klišes, o gal jie tiesiog norėjo mums priminti tai, kas buvo ir ko daugiau niekada nebus. Dėl to aš ir gerbiu SOF kūrėjus. Galimybė pačiam nuspręsti, savitai interpretuoti viską, ką matai. Jei tau nė motais — palik ramybėje, o jei įdomu — žaisk ir pabaik. Žaidimai yra kažkas, kas vėliau pasilieka mūsų galvoje, kas sėdint kokioje nors neutralioje aplinkoje priverčia šypsotis, priverčia pasakoti apie patirtus nuotykius draugams, tėvams, suaugusiems ir vaikams. Bet yra žaidimų, kurie lieka tik mums. Gali pasakyti vienu žodžiu artimam draugui, kad žaidi, gali pasakyti, įvardinti, tačiau viskas, ką patyrei, liks tik tau ir niekas iš tavęs nepajėgs to atimti. Tai yra tikrų tikriausia plačios atminties dalis, kuri kiekvieno skirtinga ir paini. Dėl to mes esame žmonės, o ne gyvūnai, dėl to mes ir egzistuojame.

SPRENDIMAS

Sprendimas rašyti apie „Payback" kilo netikėtai. Tuo metu, kai jį įsijungiau, nutraukiau ilgą tylą, kuri buvo tarp manęs ir mano PC. Buvau nutolęs, susvetimėjęs ir, kai Rezidentas pasakė, kad neverta jo rašyti, kad redakcijoje žaidimas buvo išbandytas ir iškart nurašytas, man kaži kas persivertė viduje. Skirtingos vertybės išskiria žmones, suskirsto juos pavienėmis grupėmis ir tokios, kurioje jausčiausi suprastas, aš iki šiol nerandu. Pragyvenęs gerą gabalą viso savo gyvenimo įtariu, kad nelabai ir berasiu, tačiau kalbėti ar rašyti apie tai vis viena norisi, jaučiu nevalingą troškimą. Galbūt kada nors mano balsas ar pavieniai žodžiai bus išgirsti, galbūt bus įrašyti. Nes aš kalbu savo patirties kalba, savo mintimis ir išgyvenimais. Galbūt kada nors.

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Mane išmušė iš vėžių tiesiogine to žodžio prasme. O jus turėtų išmušti tai, jog aš buvau nublokštas ne „Crysis", ne COD4, o būtent „Payback". **9,0**

ĮDOMUMAS Yra keletas tikrai gerų temų, šaudyklei to ir tereikia. **9,0**

GRAFIKA Sukurti gyvą atmosferą galima ir tai padaro „Activision". Nereikia šokinėti aukščiau bambos, nes nuo šuolių susikrato visas viduje esantis turinys. Taip, „Crysis", rašau tai tau. **9,0**

GARSAS Tie, kurie užaugę norėtų būti šiuolaikiniais švarcenegeriais, tiesiog privalo užsirašyti ir išmokti mintinai pagrindinio veikėjo mėtomas frazes. **9,0**

VALDYMAS Pasiilgau PC valdymo schemos šaudyklių žaidimams. Žaisti su klaviatūra ir pele patogiausia! **9,0**

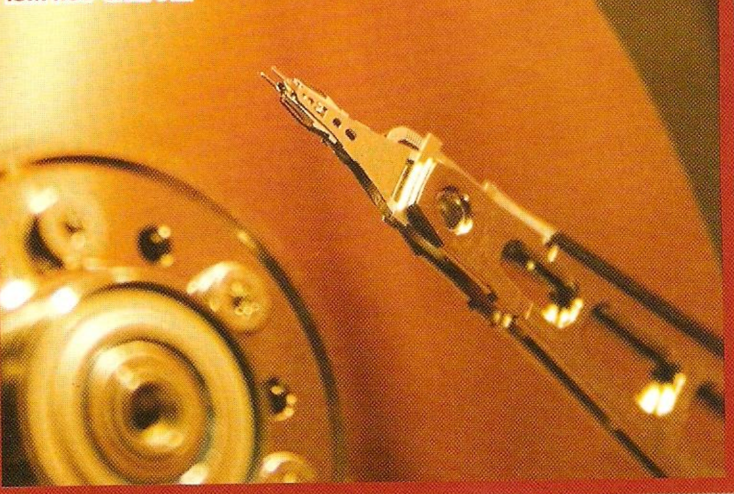
IŠVADA Penkios devyniukės dar nereiškia, kad bendras bus devyni. Kadangi manęs niekas nesupranta, slapta nujaučiu, kad jūs visas jas apversite ir gausite po šešetą prie kiekvieno aspekto. Todėl įvertinimas lai lieka du kryžiai. Pasiimkite žymeklį arba parkerį ir palikite paskutiniame žurnalo numeryje po mano apžvalga tiek, kiek jūs duotumėte žaidimui ir mano netradiciniam mąstymui.

GALUTINIS X,X

Techninis gidas

Renkamės kietąjį diską

GALI PASIRODYTI, KAD KIETŲJŲ DISKŲ RINKA NĖRA TOKIA DINAMIŠKA KAIP PROCESORIŲ ARBA VAIZDO PLOKŠČIŲ. DAUGELIS VARTOTOJŲ MANO, KAD KIETIEJI DISKAI NEKURIAMI TAIP SPARČIAI KAIP ŠIUOLAIKINIO PC KOMPONENTĖS. TAČIAU PRAKTIKOJE VISKAS KITAIP – HDD GAMINTOJAI NUOLAT IEŠKO EFEKTYVIŲ SPRENDIMŲ, KAIP PAGERINTI SAVO PRODUKTUS. TAIGI VISI ŠIE KLYDIMAI KYLA DĖL INFORMACIJOS STOKOS, NES DAUGELIO VIDUTINIŲ VARTOTOJŲ ŽINIOS APIE KIETĄJĮ DISKĄ TĖRA EILUTĖS IŠ KAINYNO – „SAMSUNG 250 GB 7200 APS/MIN". ŠIAME STRAIPSNYJE MES NORIME UŽPILDYTI ŠIAS SPRAGAS IR SMULKIAI PAPASAKOTI JUMS KAS YRA KIETASIS DISKAS.

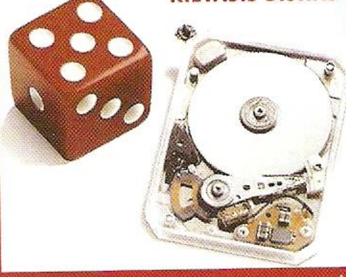

IBM HDD GALVUTĖ

ŠIEK TIEK TEORIJOS

Kietasis diskas (toliau – HDD) yra sudėtingas duomenų saugojimo įrenginys, besiremiantis magnetiniu elektrinių signalų įrašymo principu.

HDD naudoja vieną arba kelias magnetines plokšteles su koncentriniais takeliais. Informacijos įrašymas ir saugojimas jose vyksta elektriniams signalams įtakojant plokštelės magnetinį lauką, kuris, savo ruožtu, įtakoja plokštelę. Liekamojo magnetizmo sąvoka leidžia išsaugoti šių įtakų pėdsakus ilgą laiką. Informacijos nuskaitymas, t. y. elektrinių signalų atkūrimas, vyksta lygiai taip pat, tik atvirkštine seka.

Magnetiniai domenai (bitų ląstelės) – tai pakaitiniai ruožai su skirtinga įmagnetinimo kryptimi. Magnetinės plokštelės tankį nusako ląstelių dydis: kuo jos mažesnės, tuo didesnis informacijos įrašymo tankis.


MAŽIAUSIAS KIETASIS DISKAS

Bitų ląstelės formuoja sektorius, kurie vėliau nusako minimalų loginį duomenų saugojimo vienetą – klasterį. Klasterio dydis keičiasi priklausomai nuo naudojamos failų sistemos – NTFS arba FAT 32. Būtent klasteriai formuoja mums įprastus megabaitus, nusakančius kietojo disko talpą.

Informacijos nuskaitymui ir įrašymui naudojamos vadinamosios galvutės, esančios mechaniškoje, pozicionavimui skirtoje pavaroje. Galvučių kiekis priklauso nuo plokštelių kiekio. Kiekvienai magnetinei plokštelei naudojama po 2 galvutes – su sąlyga, kad naudojamos abi jos pusės. Vizualiai galvučių pozicionavimo procesas primena plokštelių grotuvą.

Kietojo disko talpa tiesiogiai susieta su tankiu ir plokštelių kiekiu. Viskas pakankamai paprasta: kuo didesnis tankis ir plokštelių kiekis, tuo didesnė HDD talpa. Tačiau didinti talpą didinant vien plokštelių kiekį yra beprasmiška. Visų pirma, įprasto 3,5 colių kietojo disko korpuse gali sutilpti daugiausiai 5 plokštelės ir 10 galvučių. Antra, didelis plokštelių ir galvučių kiekis padidina energijos suvartojimą ir šiluminę sklaidą, tuo pačiu didina gedimo tikimybę.

Kietųjų diskų vystimuisi gamintojui labai svarbu tobulinti naudojamų plokštelių tankį. Tuo tikslu reikia maksimaliai mažinti bitų ląstelių ilgį ir daryti perėjimus tarp jų kuo trumpesnius. Naudojant statmeną magnetinio įrašymo technologiją („Perpendicular Magnetic Recording"), HDD gamintojams pavyko gauti 200 GB tankį vienai plokštelei. Statmenas magnetinių domenų išsidėstymas leido pasiekti didelį tankį be tokių pašalinių reiškinių kaip superparamagnetinis efektas, dėl kurio prarandama informacija.

KIETŲJŲ DISKŲ STANDARTAI, SĄSAJA IR SPARČIOJI ATMINTIS

HDD panaudojimo spektras labai platus: PC, nešiojamieji kompiuteriai, delninukai, MP3 grotuvai, buitiniai įrašantys DVD grotuvai... Vienas svarbiausių HDD parametrų yra jo standartas, kurį nusako plokštelių diametras. Įprasti stacionarių PC kietieji diskai naudoja 3,5 colių plokšteles.

2,5 colių diametro magnetinės plokštelės naudojamos nešiojamuose HDD, kurie dažnai yra nešiojamuosiuose kompiuteriuose ir išoriniuose kaupikliuose.

Yra ir įrenginių, naudojančių 1,8, 1 ir 0,8 colių plokšteles. Dažniausiai tai ypač maži nešiojamieji kompiuteriai, MP3 grotuvai ir analogiški ultramobilieji įrenginiai.

Dar HDD skirstomi pagal palaikomas sąsajas: SATA ir PATA. Jų pralaidumo geba sudaro 300 Mbit/s („Serial ATA II") ir 133 Mbit/s atitinkamai. Ir nors pirmasis atrodo patraukliau, tačiau iš tikrųjų jokio skirtumo nėra. Esmė ta, kad standartinis 7200 aps/min. sukimosi greičio kietasis diskas plokšteles sugeba nuskaityti maksimaliai 90 Mbit/s greičiu. Vienintelis realus SATA pranašumas yra konstrukcinis: jo plonas šleifas korpuse talpinamas patogiau ir netrukdo oro srautų cirkuliacijai.


PIRMASIS KIETASIS DISKAS

Šiuolaikinių HDD sparčiosios („cache") atminties dydis sudaro 8 ir 16 MB, nors rinkoje pasitaiko modelių su didesnėmis talpomis. Kaip pavyzdį galima paminėti „Hitachi DeskStar 7K1000 HDS721075KLA330" ir „DeskStar 7K1000 HDS721010KLA330", kurių „Cash" dydis yra 32 MB. Teoriškai didesnė „cache" talpa gerai, kietasis diskas šioje atmintyje saugo įvesties komandas ir algoritmus išankstiniam duomenų talpinimui, tačiau praktiškai HDD su 16 MB sparčiąja atmintimi neturi žymesnio greičio pranašumo prieš modelį su 8 MB.

KIETŲJŲ DISKŲ NAŠUMAS

HDD našumą įtakoja daugelis parametrų: veleno sukimosi greitis, kreipimosi laikas, įrašymo tankis, sąsaja, standartas, „Cash“ atminties dydis, plokštelių diametras ir skaičius — kai kurie iš jų daugiau, kai kurie mažiau.

Veleno sukimosi greitis yra vienas svarbiausių greitį nusakančių parametrų. Jis matuojamas apsisukimų skaičiumi per minutę (RPM arba „Rotate Per Minute“) ir tiesiogiai susietas su linijiniu nuskaitymo/įrašymo galvučių greičiu. Kitaip tariant, kuo greičiau sukasi velenas, tuo daugiau duomenų gali nuskaityti/įrašyti galvutės į magnetines plokšteles. Daugelis PC skirtų HDD turi 7200 aps/min veleno greitį, nešiojamųjų kompiuterių kaupikliai — 5400, seni mobilūs kaupikliai — 4200. Serverių sprendimai pasižymi įspūdingesnėmis charakteristikomis — 10 000 arba net 15 000 apsisukimų per minutę. Nors ir tarp stacionariems PC skirtų sprendimų pasitaiko malonių išimčių — „Western Digital Raptor“ disko veleno sukimosi greitis sudaro 10 000 aps/min.





Kitas rodiklis, kreipimosi laikas, yra laiko tarpas, sugaištamas reikalingam sektoriui surasti, kol galvutės pateks į reikiamą takelį. Akivaizdu, kad kreipimosi laikas tiesiogiai susietas su veleno sukimosi greičiu: kuo greičiau plokštelė sukasi iki laukiamo sektoriaus, tuo greičiau galvutė jį nuskaitys.

Plokštelių diametras taip pat smarkiai įtakoja HDD našumą. Esmė ta, kad HDD su vienodu veleno sukimosi greičiu turi ir vienodą kampinį greitį. Kadangi atstumas, kuri per sekundę nueina galvutės vidiniuose ir išoriniuose takeliuose, yra skirtingas (pirmuoju atveju — mažesnis), vadinasi, ir linijinis greitis vidiniuose takeliuose, esančiuose arčiau plokštelės centro, yra daug mažesnis už išorinių. Iš visų šių faktų nesunku suvokti, kad kietieji diskai su 2,5 colių plokštelėmis negali lygiosiomis varžytis su 3,5 colių broliais.

Plokštelių kiekis neturi didelės įtakos HDD našumui. Norint suvokti esmę pakanka panagrinėti šiuolaikinę kurio nors gamintojo HDD seriją. Tarkime, yra gaminamos tik 200 GB talpos plokštelės. Gamintojas negali leisti tik 200, 400 ir 600 GB talpos HDD, nes rinka diktuoja kitas sąlygas, vartotojai parduotuvių prekystaliuose nori matyti 250 ir 320 GB talpos modelius. Vadinasi, tokiuose modeliuose bus naudojama ne visa prieinama magnetinės plokštelės talpa, o tik tam tikra jos dalis. Paprastai lėčiausias vidinių takelių ruožas nenaudojamas. Tad HDD su „apkirptomis“ magnetinėmis plokštelėmis turi didesnius duomenų perdavimo greičius nei HDD, išnaudojantis visą prieinamą talpą.

KIETŲJŲ DISKŲ PATIKIMUMAS

Kietasis diskas — pakankamai sudėtingas PC elementas, kadangi yra elektroninis–mechaninis įtaisas ir veikia su didelėmis fizinėmis apkrovomis. Mechaniniai elementai nėra amžini, reikia aiškiai suvokti, kad HDD anksčiau arba vėliau suges. Kad neprarastumėte svarbių duomenų, mes primygtinai patariame darytis informacijos atsargines kopijas. Jeigu HDD sugenda, visada galėsite įsigyti naują ir įrašyti duomenis į jį iš tokio „back–up“. Visada reikia atsiminti vieną svarbų momentą: didėjant HDD talpai ir duomenų kiekiui auga reikalavimai duomenų rezervavimui, „back–up“ tiesiog tampa didesnis.

Kietųjų diskų patikimumą nusako veikimo laikas iki gedimo („Mean Time Between Failures“). MBTF parametrą kiekvienam HDD modeliui galima surasti gamintojų interneto svetainėse. Paprastai daugelis kietųjų diskų turi panašias MBTF reikšmes, išimtį sudaro rimti įmonėms ir serveriams skirti sprendimai.

Kontroliuoti kietojo disko būseną galima savitestavimo technologijos dėka, kurią sukūrė HDD gamintojai. S.M.A.R.T. („Self–Monitoring Analysis and Reporting Technology“) leidžia kietajam diskui savarankiškai rodyti savo funkcionalumą ir iš anksto įspėti vartotoją apie galimas klaidas bei rimtas pasekmes.

KAIP TEISINGAI RINKTIS KIETĄJĮ DISKĄ

Norint teisingai išsirinkti kietąjį diską, visų pirma, reikia apsispręsti, kas jums svarbiausia: našumas, talpa ar viena ir kita kartu. Jeigu norite įsigyti nebrangų ir greitą HDD, kuris bus naudojamas „Windows“, vadinamąjį sisteminį kietąjį diską operacinei sistemai, verta atkreipti dėmesį į nedidelės talpos modelius, pasižyminčius gera sparta. Pavyzdžiui, 160 GB „Western Digital“ ir „Hitachi“ gamybos modelius, „Caviar SE WD1600AAJS“ ir „DeskStar 7K160“.

Jeigu kaina jums nėra labai svarbi ir norite gauti bekompromisį našumą savo namų PC, verta atkreipti dėmesį į „Western Digital“ gamybos „Serial ATA“ 10000 aps/min. HDD. „Raptor WD1500ADFD“ ir „RaptorX WD1500AHFD“ modeliai rodo puikų našumą.

Tačiau šių kietųjų diskų talpa ribojama 150 GB, daugeliui vartotojų to gali nepakakti, todėl brangiai kainuojančiam „Raptoriui“ teks papildomai įsigyti dar vieną kietąjį diską su veleno sukimosi greičiu 7200 aps/min, kurio talpa ir kaina jus tenkins. Spartusis „Raptor“ būtų naudojamas kaip sisteminis kietasis diskas, o įprastinis HDD — papildomų failų saugojimui: muzikai, filmams, nuotraukoms ir iš dalies žaidimams. Tokia konfigūracija yra labai efektyvi, tačiau turi rimtą trūkumą — yra brangi.

IŠORINIAI HDD

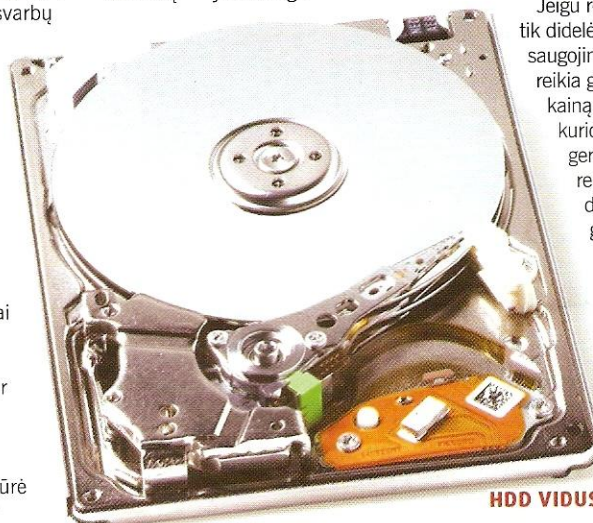
Papildomai informacijai saugoti labai patogūs yra įvairūs išoriniai kietieji diskai, pavyzdžiui šis Western Digital Mybook. Tokių diskų talpa siekia net iki 1 TB, juose yra įvairios prijungimo prie PC jungtys o kai kuriuose modeliuose ir papildomos saugumo priemonės, pavyzdžiui pirštų antspaudų skaitytuvas LaCie išoriniame HDD. Tiesa, tokie išoriniai diskai kainuoja žymiai daugiau už tokios paties talpos vidinius HDD.



Greitaveikos ir pakankamos talpos klausimą taip pat galima spręsti kitokiu būdu: sujungus du įprastus kietuosius diskus į nulinio lygio RAID–masyvą, kuriam esant duomenys yra paskirstomi tarp dviejų HDD. Taip didinamas diskų posistemės našumas. Šis sprendimas yra kur kas demokratiškesnis kainos prasme nei konfigūracija su „Raptor“, tačiau ir kur kas mažiau patikimas. O išėjus iš rikiuotės vienam HDD, bus prarasti duomenys, esantys abiejuose kaupikliuose.

Jeigu renkatės kietąjį diską vien tik didelės apimties duomenų saugojimui arba jums tiesiog reikia geros talpos už protingą kainą, reikia rinktis modelį, kurio kainos ir talpos santykis geriausias. Perkant tokį HDD reikia įvertinti vieno gigabaito disko talpos kainą. Šiandien geriausias kainos ir talpos santykis yra 250 ir 400 GB talpos kietųjų diskų.

Pasitaiko atvejų, kai vartotojui reikia maksimalios talpos, tokiais atvejais patariame atkreipti dėmesį į 1 TB „Hitachi“ ir „Western Digital“ kietuosius diskus, 750 GB „Seagate“ modelį.



HDD VIDUS

Grotuvas jungiamas prie kompiuterio per USB jungtį. Pilnai pakrovus galima 12 valandų klausytis muzikos arba 4 val. žiūrėti video.

Matmenys	66x45x12 mm
Svoris	90 g
Spalvos	balta/juoda/sidabrinė
Atminties talpa	2GB/4GB
Failų tipai	muzika — MP3, WMA; diktofonas — WAV; video — ASF, MPEG4, AVI, XVID; nuotraukos — jpg; tekstas — txt.

Unity 4U

Nedidukas audio/video grotuvas



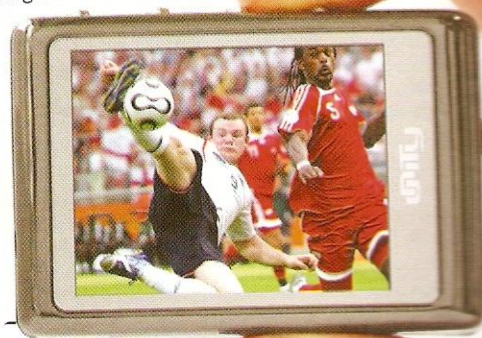
Unity 4U taip pat turi radijo imtuvą bei diktofoną.

Įvairiausių nešiojamų MP3 ir video grotuvų šiuo metu tikrai netrūksta. Tai vis dar viena sparčiausiai augančių elektroninių prietaisų rinkų. Juk kiekvienas nori visuomet su savimi turėti savo mėgstamos muzikos ar (tokiais atvejais kaip su šiuo grotuvu) nuotraukų, net video. Į šią viliojančią rinką įsijungė ir Rusijos kompanija, gaminanti garso sistemas ir ausines kompiuteriams.

Unity 4U [for:ju] — nedidukas grotuvas, atkuriantis ne tik visiems įprastas MP3 formato dainas, bet ir nuotraukas bei video. Nors nedidelis, grotuvas visai patogus, o jo ekranas užima kone visą priekinę Unity 4U dalį, mat valdymo mygtukai įtaisyti viršuje ir šone. Ekrano dydis siekia 5,6 cm (2.2 colio) ir yra 224x176 pikselių rezoliucijos. Tai nėra labai daug ir nuolat nuotraukas ar filmus žiūrėti per tokį ekranėlį nebus patogu, tačiau keliaujant, kai nusibosta muzika, trumpam į ką nors užmesti akį visai galima, ypač turint galvoje, kad grotuvas atpažįsta populiariausius video formatus. Rekomenduotume žiūrėti animacinius filmukus, mat piešti vaizdai mažame ekranėlyje atrodo kur kas gražiau nei filmuoti, tuomet ne taip jaučiamas dydžio trūkumas.

Labiausia, be abejo, Unity 4U skirtas muzikai. Navigacija po muzikos biblioteką ir kitus grotuve esančius failus gana patogi, tik reikia priprasti prie to, kad beveik viskas valdoma vieno šoninio mygtuko/ratuko pagalba jį spaudžiant ar stumtelint aukštyn/žemyn. Atskirai reguliuojamas grotuvo garsas bei parenkami ekvalaizeriai. Muzikos atkūrimo kokybė pakankamai gera, Unity sugeba groti ir aukščiausio bitų dažnio 320 kbit/s MP3 ar WMA failus.

Neblogas skambesys ir dėl ypatingų su grotuvu teikiamų ausinių. Jos nėra įprastos, kokios dažniausiai būna prie nešiojamų grotuvų, o turinčios papildomus kištukus, įstatomus giliau į ausis. Tokios ausinės labiau nuslopina aplinkos garsus ir leidžia švariau klausytis muzikos. Tiesa, tokiu atveju reikia būti atsargiems vaikštant gatvėse, nes užsimiršus lengva nepastebėti pralekiančių mašinų. Be to, tokio tipo ausinės ne visiems gali pasirodyti patogios. Taip pat gali nepatikti tai, kad jų laidas labai trumpas ir grotuvą reikės nešiotis ant kaklo arba kokioje aukštai esančioje kišenėje. Aišku, su šiomis ausinėmis klausytis nebūtina, galima prijungti bet kokias kitas ausines.







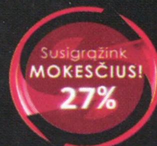
EVOLIUCINIS

4 BRANDUOLIŲ KOMPIUTERIS SU MONITORIUMI

SU SPARČIAUSIU PROCESORIUMI PASAULYJE INTEL® CORE™2 QUAD



PROCESORIUS: INTEL® CORE™2 QUAD Q6600
LCD MONITORIUS: 19,4"/700:1/5MS
KIETASIS DISKAS: 400GB, SATAII/8MB
ATMINTINĖ: 4096MB DDR2
OPTINIS ĮRENGINYS: DVD-/+RW LIGHTSCRIBE
VAIZDO PLOKŠTĖ: GeFORCE 8500GT 512MB DVI
GARSO PLOKŠTĖ: 5.1 REALTEK
INTERNETO PLOKŠTĖ: 100/1000MBIT
FOTOKORTELIŲ SKAITYTUVAS
TV IŠVESTIS, RAID 0,1
GARANTIJA: 2 METAI
KAINA: 3499 LT - 27%=



PIRKDAMI ŠĮ KOMPIUTERĮ GAUNATE 5 „DOVANAS" PO 1 CENTĄ.

NUOLAIDŲ VERTĖ NET IKI 1777 LT.

2555 LT,-*

HYPER ICG VILNIUS - P. LUKŠIO G. 17, TEL.: (8~5) 2101188, 2101187
HYPER ICG KAUNAS - SAVANORIŲ PR. 315 TEL./FAKS.: (8~37) 775643
HYPER ICG PANEVĖŽYS - KLAIPĖDOS G. 75, TEL.: (8~45) 435626
HYPER ICG ŠIAULIAI - TILŽĖS G. 124, TEL.: (8~41) 526066
UTENA - KAUNO G. 19, TEL.: (8~389) 50607
TELŠIAI - RESPUBLIKOS G. 34-3, TEL.: (8~444) 51020

HYPER ICG KLAIPĖDA - TAIKOS PR.64, PC ARENA TEL.: 8~46 314717
ALYTUS - UGNIAGESIŲ G. 1, TEL.: (8~315) 73260
TAURAGĖ - VASARIO 16-OSIOS G. 4, TEL.: (8~446) 55011
MARIJAMPOLĖ - GEDIMINO G. 7, TEL.: (8~343) 56563
KĖDAINIAI - GEDIMINO G. 7, TEL.: (8~347) 51237 (8~699) 33132
ŠALČININKAI UAB "ETANETAS" - VILNIAUS G. 56, TEL.: (8~600) 06779

*Pagal LR įstatymus, įsigyjant kompiuterį galima atgauti iki 27 % kompiuterio vertės. ICG specialistai padės Jums susigrąžinti savo pinigus. Prekių nurodytomis kainomis ir dovanų skaičius ribotas, kainos gali būti keičiamos be atskiro įspėjimo. Nuotraukos gali neatitikti tikslios prekių išvaizdos. Lizingo įmokos paskaičiuotos dviem metams, sumokant 30% avansinį mokestį. Interneto pasiūlymas galioja tik perkant kompiuterį. Yra papildomų sąlygų.
Daugiau informacijos TEO LT, AB telefonu 1817.

„Desktop search“ klasės programos

DIDĖJANT KIETŲJŲ DISKŲ TALPAI, INFORMACIJOS PAIEŠKOS PROBLEMA TAMPA VIS AKTUALESNĖ. STANDARTINĖ „WINDOWS“ PAIEŠKA, ŽINOMA, PADEDA KAŽKIEK ŠĮ KLAUSIMĄ IŠSPRĘSTI. TAČIAU VARGU AR JI GALI PAKEISTI SPECIALIZUOTAS PAIEŠKOS PROGRAMAS, NES VARTOTOJŲ POREIKIAI ŠIOJE SRITYJE AUGA PROPORCINGAI HDD TALPOS DIDĖJIMUI. DARBALAUKYJE ATSIRADUS SPECIALIZUOTOMS PAIEŠKOS PROGRAMOMS, VISOS FAILŲ PAIEŠKOS PROBLEMOS LENGVAI IŠSPRENDŽIAMOS. JEIGU ANGLIŠKĄ ŽODŽIŲ JUNGINĮ „DESKTOP SEARCH“ IŠVERSTUME Į LIETUVIŲ KALBĄ, GAUSIME KAŽKĄ PANAŠAUS Į „INFORMACIJOS PAIEŠKA DARBALAUKYJE“. BŪTENT TUO IR UŽSIIMA APŽVELGIAMOS PROGRAMOS.

GOOGLE DESKTOP

http://desktop.google.com/

„Google“ yra žinoma pirmiausia dėl savo populiarios paieškos tarnybos internete. Tad failų paieškos kompiuteryje programos pasirodymas yra visai pagrįstas reiškinys. „Google Desktop“ kūrime buvo naudojamas „Google“ varikliukas — be abejo, didžiulis programos pliusas.

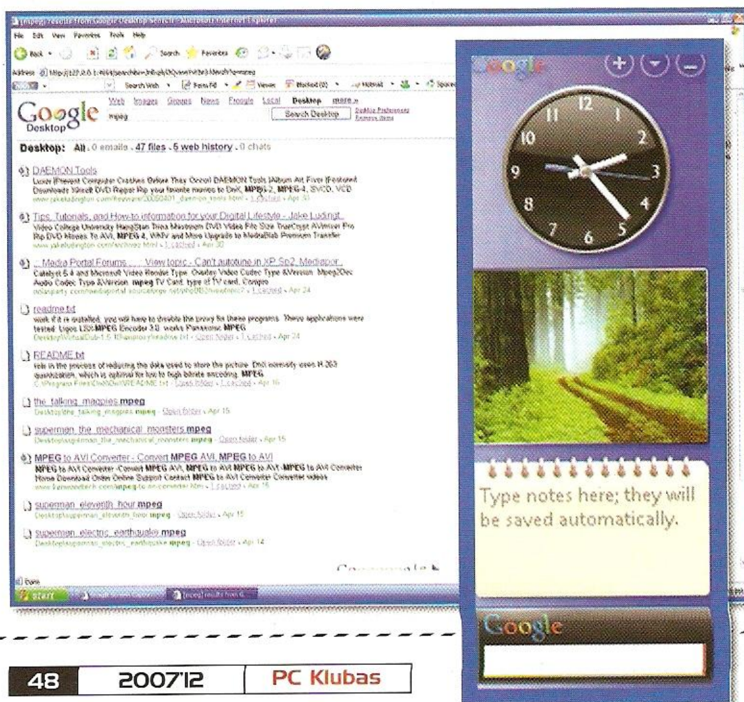
„Google Desktop“ vartotojo sąsaja sukurta keliais variantais: šoninis panelis darbalaukyje, paieškos langas užduočių juostoje ir laisvas paieškos panelis. Įdomiausia yra pirmoji versija, veikianti kaip Windows Vista šoninis stulpelis („sidebar“). Naudojant ją galima papildomai pasinaudoti daugeliu įdomių modulių, kurių yra labai daug — virš 800. Jų panaudojimo principas paprastas: tiesiog atidarote „Add gadgets“ langą ir renkatės jums patikusį modulį, kuris vėliau atsiranda šoniniame panelyje. Visi moduliai paskirstyti pagal skyrius: „Naujovė“, „Sportas“, „Naujienos“, „Technologijos“, „Bendravimas“... Be to, „Google“ leidžia patiems kurti ir platinti modulius. Tuo tikslu programos svetainėje rasite SDK, skirtą modulių kūrimui.

„Google Desktop“ veikimo principas paprastas. Programa automatiniame režime indeksuoja visą PC esančią informaciją. Indeksavimo mechanizmas protingai naudoja sistemos resursus — „Google Desktop“ pradeda PC elementų indeksavimą tik po 30 sekundžių vartotojo neveikimo. Indeksuojami visi elementai: pradedant tekstiniais failais ir baigiant elektroniniu paštu.

Vartotojas gali pasirinkti paieškos tipą pagal nutylėjimą. Tarp siūlomų variantų yra „paieška darbalaukyje“ ir „paieška internete“. Tai integruoja „Google Desktop“ ir to paties pavadinimo interneto tarnybos galimybes, programa tampa praktiškai universalia paieškos priemone.

Jeigu norite surasti reikiamą failą žaibiškai, numatytas greitos paieškos langas. Jis iškviečiamas dvigubu Ctrl klavišo paspaudimu. Įvedant į jį informaciją, atsiranda meniu su preliminariais paieškos rezultatais, o tai leidžia labai greitai pasiekti PC elementus.

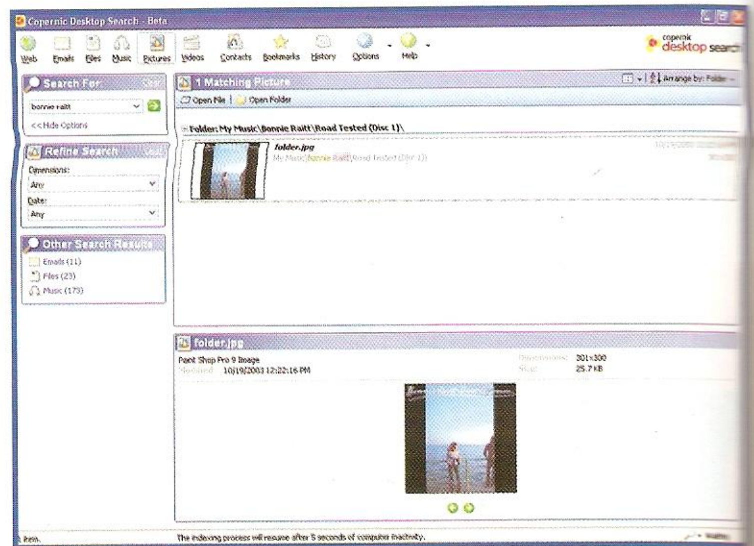
Pilnas paieškos rezultatas vaizduojamas naršyklės lange — analogiškai „Google“ internetinei paieškai. Be to, galima pasinaudoti išplėsta paieška, leisianti nurodyti reikiamų elementų kategorijas arba tam tikrus jose esančius žodžius. Be to, „Google Desktop“ registruoja visus naudojamus ir atidaromus elementus. Vėliau galite peržiūrėti jų chronologiją. Taip pat yra galimybė peržiūrėti indeksuojamų elementų statistiką skyrelyje „Indeksavimo statusas“.



COPERNIC DESKTOP SEARCH

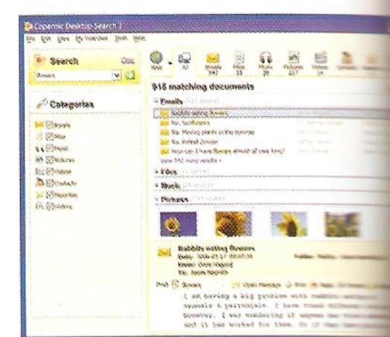
http://www.copernic.com/en/products/desktop-search/

„Copernic Inc.“ nutarė neatsilikti nuo „Google“ ir išleido jau antrą savo gana perspektyvios paieškos programos



„Copernic Desktop Search“ versiją. Pagal paieškos galimybes ši programa praktiškai atkartoja „Google Desktop“. Ir veikimo principas panašus. Tas pats įtaisytas paieškos panelis, tas pats failų indeksavimas. Tačiau nedarykime skubotų išvadų ir panagrinėkime „Copernic Desktop Search“ smulkiau.

Jau instaliacijos metu jums bus pasiūlyta pasirinkti jos tipą: standartinį arba savarankišką. Patariame pasirinkti antrąjį variantą, kadangi standartiniame rinkinyje yra keli vartotojo sąsajos elementai, kurie gali jums nepatikti. Pavyzdžiui, įtaisytas paieškos panelis „System Tray“ kairėje. Pats įdiegimo procesas užima visai nedaug laiko.



Pagrindinis „Copernic Desktop Search“ darbo langas turi savarankišką vartotojo sąsają, skirtingai nei „Google Desktop“, kur naudojama interneto naršyklė. Paieška vykdoma pagal kategorijas. Programos privalumas — galimybė smulkiai nurodyti elemento paieškos kriterijus. Pavyzdžiui, kūrimo datą arba atlikėją („Music“ kategorijoje). Tai leidžia gauti tikslesnius rezultatus.

Įtaisytas programos paieškos panelis primena analogišką „Google Desktop“, kur, įvedant tekstą, yra rodomi preliminarūs rezultatai. „Co-

...c Desktop Search“ palaiko kelias pašto programas elektroninio pašto ir kontaktų paieškai: „Outlook Express“ 6.x/5.x, „Outlook“ 2007/2003// XP 2000, „Eudora“ 7.x/6.x/5.x ir „Mozilla Thunderbird“ 1.x. Deja, programa nepalaiko populiaraus „The Bat“. Daugeliui vartotojų tai gali tapti ... trūkumu.

Žaibišką informacijos paiešką kompiuteryje užtikrina indeksinė duomenų bazė. Į ją automatiškai įvedami failų pavadinimai, jų lokacija, autorius, kūrimo data ir kita informacija. Indeksavimo procesą įmanoma lanksčiai derinti. Galima nurodyti ir PC prastovos laiką, po kurio programa pradeda automatiškai indeksuoti failus. Be to, įmanoma optimizuoti indeksinės bazės kūrimo procesą normalaus sistemos našumo palaikymui.

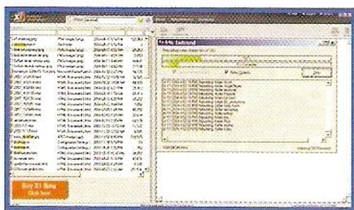
Internetinė paieška atliekama su to paties pavadinimo paieškos tarnyba. Ir tai, ko gero, didžiausias „Copernic Desktop Search“ trūkumas. Nes „Copernic“ interneto tarnyba atrodo labai blankiai palyginus su monstrais „Google“ arba „Yahoo“.



http://www.x1.com/

Trečias apžvelgiamas failų paieškos problemos sprendimas kukliai vadinasi „X1“. Jį sukūrė to paties pavadinimo kompanija „X1 Technologies“. Kūrėjai apibūdina savo produktą kaip „Secure desktop search for business“ — saugią informacijos paiešką darbalaukyje, skirtą verslui. Tą iš dalies patvirtina mokamos produkto platinimo sąlygos. Instaliacijos failas „svoria“ 13,5 MB — pakankamai daug palyginus su „Google Desktop“ ir „Copernic Desktop Search“.

Pagrindinis „X1“ veikimo principas yra analogiškas kitoms šiame straipsnyje apžvelgiamoms programoms. Failų ieškoma pagal sukurtą indeksinę bazę. Kuri, savo ruožtu, yra ruošiama automatiškai indeksuojant failus, su kuriais dirba vartotojas. Galima nurodyti indeksinės bazės atnaujinimo dažnumą, tarkim, kasdien 9 valandą ryto. Tai leidžia griežčiau kontroliuoti PC resursus.

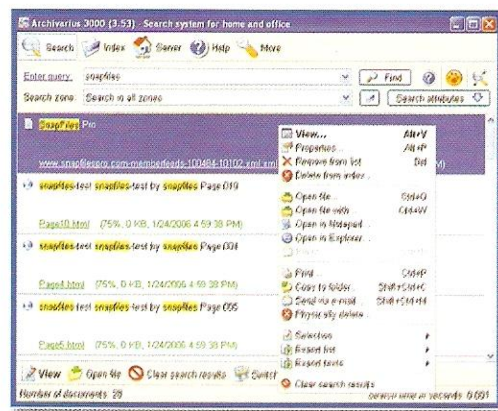


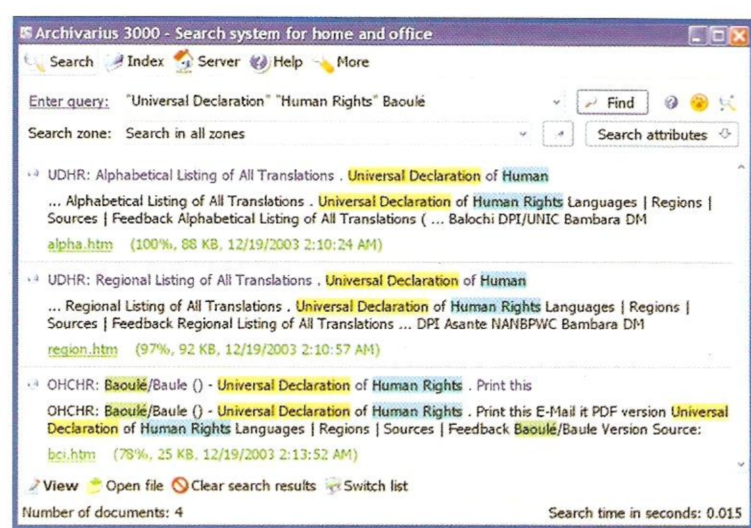
„X1“ vartotojo sąsaja primena „Copernic Desktop Search“. Čia taip pat yra įtaisytas paieškos panelis. Failų paieška taip pat yra atliekama pagal kategorijas. Iš karto reikia paminėti, kad kūrėjai skyrė daug dėmesio elektroniniam paštui, čia yra iš karto kelios „email“ paieškos kategorijos. Tai būtinai įvertins vartotojai, kurie aktyviai bendrauja internetu. „X1“ palaiko šias pašto programas: „Microsoft Outlook“, „Microsoft Outlook Express“, „IBM Lotus Notes“, „Mozilla Mail“ ir „Mozilla Thunderbird“. Norint, kad paieška būtų paprastesnė, programos sąsajoje yra ieškomų elementų parametrų įvesties paneliai. Tai pagerina paieškos rezultatyvumą. Aptiktų failų greitai peržiūrai „X1“ sąsajoje numatytas „Preview“ panelis.

Paieškai internete naudojama „Yahoo!“ tarnyba. Tačiau skirtingai nuo „Google“ ir „Copernic“ produktų, web paieška nėra integruota į programą.



http://www.likasoft.com/document-search/index.shtml





Ši programa, skirtingai nuo kitų apžvelgiamų produktų, daugiausiai skirta tekstinių failų paieškai. Elementų paieška vykdoma įvertinant morfologiją, t. y. paieškos metu analizuojamas dokumento prasminis turinys. Skamba viliojančiai, ypač žmonėms, nuolat dirbantiems su dokumentais.

„Archivarius 3000“ paieškos principas mažai kuo skiriasi nuo „Google“, „Copernic“ ir „X1“. Iš karto įdiegus vartotojas privalo sukurti indeksinę duomenų bazę, kur bus nurodyti dokumentų lokacijos ir turinys. Beje, indeksų galima sukurti iš karto kelis. Tarkim, C disko dokumentų duomenų bazė, „MS Outlook“ pašto pranešimų bazė ir ICQ susirašinėjimas. Taip pat galima indeksuoti kitus PC per vietinį tinklą — ypač naudinga tiems, kas ketina naudotis programa biure.

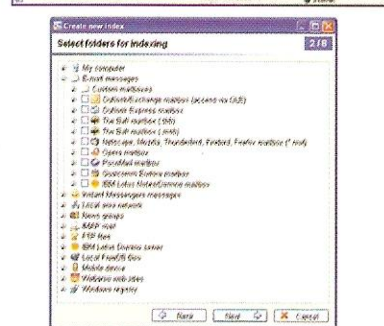
Programos vartotojo sąsaja yra intuityviai puikiai suprantama, paieškos langas kiek primena paieškos tarnybas internete, kur prie surastų dokumentų nurodoma jų buvimo vieta, failo dydis ir kūrimo data. Dešinėje yra dokumentų peržiūros langas. Tai leidžia operatyviai filtruoti reikiamą informaciją. Be to, yra skyreliai indeksinėms bazėms ir tinklo parametrams tvarkyti. Tai leidžia optimaliai išnaudoti programos paieškos galimybes.

„Archivarius 3000“ palaiko daugybę pašto programų: „Outlook“, „Outlook Express“, „The Bat!“, „PocoMail“, „Netscape“, „Mozilla“, „Firefox“. Reikia paminėti, kad yra palaikomos visos populiariausios programos — neabejotinas programos privalumas. Laiškų paieška atliekama greitai ir kokybiškai.

Programa moka atlikti dokumentų paiešką archyvų viduje. Palaikoma daug formatų — nuo paplitusių ZIP ir RAR iki egzotiškų PVL bei MD.

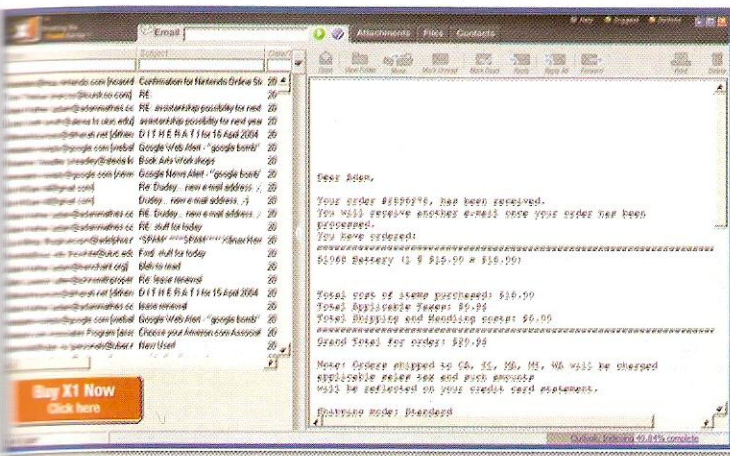
„Archivarius 3000“ palaiko 18 kalbų prasminei morfologinei paieškai, deja, lietuvių kalbos čia nėra. Kelias kalbas naudojantiems dokumentams yra palaikomas unikodas.





IŠVADOS

Aišku, sudėtinga objektyviai spręsti, kuri aprašytoji programa geresnė, nes produktų tikslinės auditorijos ne visai sutampa. „Google Desktop“ — idealus produktas, faktiškai be trūkumų. Tačiau jis geriau tinkamas naudoti namie. „Copernic Desktop Search“ gana brandus produktas su puikiomis paieškos galimybėmis ir gera vartotojo sąsaja. Jis pravers ir namie, ir darbe. „X1“ kiek nusileidžia minėtoms programoms vartotojo sąsajos atžvilgiu. Čia yra keli trūkumai. „Archivarius 3000“ yra nuostabi programa, galinti tapti neatskiriama jūsų biuro arba namų PC dalimi. Tačiau kūrėjai kol kas nerealizavo lietuvių kalbos palaikymo. Rinktis reikėtų tik pagal poreikius. Tačiau „PC Klubas“ pirmąją vietą skiria „Google Desktop“ programai.





Halo 3 ir papildoma medžiaga

„Halo 3" tyliai, taikiai ir labai sėkmingai parduodamas, užima pirmąją vietą „Xbox Live", knygos jo motyvais taip pat ne pačiose paskutinėse reitingų vietose — metas susimąstyti ir apie papildomą medžiagą, tiesa?

Nesirūpinkite, „Microsoft" atsimena. Šiuo metu korporacija rengia vartotojams visą mikro-papildymų seriją, o konkrečiai — žemėlapius „multiplayer" režimui.

Pirmoji porcija, pavadinta „Heroic Map Pack", „Marketplace" pasirodys nuo gruodžio vidurio, kainuos 800 MS pinigų ir pasiūlys žaidėjams tris naujus lygius: vidutinį „Standoff", platų „Rat's Nest" su mašinomis ir industrinį „Foundry".

Spectral Force 3: Innocent Rage

2006-ųjų metų rugpjūtį iš po „Idea Factory" plunksnos pasirodė „Spectral Force 3: Innocent Rage" — pirmoji populiarios Japonijoje taktinės RPG frančizės „next gen" versija. Praėjus pusantrų metų ji pagaliau aplankys ir kitas šalis — „Atlus USA" pastangomis šis „Xbox 360" ekskliuzyvas bus išverstas į anglų kalbą ir pasirodys maždaug 2008-aisiais metais.

Projektas pasiūlys apsilankyti Neverlando „fantasy" pasaulyje, kurį sudaro dešimt nuolat tarpusavyje kariaujančių šalių. Pagrindinis veikėjas — samdininkas, dirbantis tiems, kurie daugiau sumokės. Jo dėmesiui siūloma daugiau kaip 150 misijų: atliekant jas mūsų auklėtinis įgauna reputacijos, leisiančios imtis sudėtingesnių ir pelningesnių užduočių, o kiekvienos misijos baigtis tiesiogiai įtakoja jėgų išsidėstymą Neverlande.



Tebūnie DivX! Konsolėse

Kadangi „Microsoft" ir „Sony" vaikinai laiko savo „Xbox 360" ir „PlayStation 3" konsoles „namų pramogų centrais", vadinasi, ir šių „centrų" funkcionalumas turi būti atitinkamas.

Laimei, tą suprantame ne tik mes, bet ir jie. Štai, pavyzdžiui, „Sony" neseniai pasirašė kontraktą su DivX video kodeko kūrėjais pastarąjį integruoti į PS3. Konsolių vartotojų laukia atitinkamas „firmware" patobulinimas, o žaidimų kūrėjai gali mėgautis visais kodeko malonumais jau dabar, užtenka atnaujinti SDK konsolės versiją iki 2.00.



Tos pačios gerybės, ko gero, laukia ir „Xbox 360" savininkų — DivX atstovai pareiškė, kad šiuo metu su „Microsoft" vyksta intensyvios derybos. Jeigu viskas susiklostys sėkmingai, apie vargus konvertuoti mėgstamus serialus, filmus ir klipus į „X-dėžės" palaikomą formatą bus galima pamiršti visiems laikams.

Aišku, tik tuo atveju, jeigu jūsų videoteka nėra Xvid formato ;).

The House of the Dead 2&3 sugrįžta

Kompanija „Sega" oficialiai paskelbė, kad ketina perkelti į Wii konsolę ne vieną video tiro „House of the Dead" dalį, o net dviejų žaidimų rinkinį labai tiesmukišku pavadinimu „The House of the Dead 2&3 Return".

Išbandyti naujai įsigytą „Wii Zapper" (standartinis „Wiimote", aišku, taip pat palaikomas) bus galima šešiuose žaidimo režimuose, bus ir „co-op". Apie kokius nors papildomus bonusus nepranešama, vadinasi, jų greičiausiai nebus.

Pasirodymo laukite 2008-ųjų kovo mėnesį.



Naruto: Ultimate Ninja 3

Kompanija „Namco Bandai" anonsavo eilinę populiarios muštynių frančizės „Naruto: Ultimate Ninja" dalį, jau trečią. „Anime" snukių daužymas, tradiciškai praskaidrinamas klipukais ir pagardintas siužetinėmis linijomis, kuriamas tik „PlayStation 2", pasiūlys žaidėjams visą aibę naujų ir pagerintų ypatumų. Bus ir galimybė paįvairinti savo herojų, pakelti jo lygį (iš viso veikėjų laukiama daugiau nei 40), du garso takeliai (gimtasis japoniškas ir angliškas), apie 50 misijų, prekinis vagonas atrakinamų bonusų...

Pasirodymas numatomas 2008-ųjų metų kovo mėnesį.





Project Gotham Racing 4

Tikra lenktynių dvasia



www.bizarrecreations.com/games/pgr4
- PLAFTORMA
- PEGI REITINGAI 3+
- ŽANRAS lenktynės
- KŪRĖJAS Bizarre Creations
- LEIDĖJAS Microsoft Game Studios
- DATA 2007–10–12
- „ONLINE“ REITINGAS 86%, 25–a vieta

ALEX

Galbūt jums teko girdėti, kad liežuvautojai „Xbox“ vadino „Sega Dreamcast“ konsolės — nuostabios, tačiau žlugusios — pėdiniu? Buvo daug priežasčių — ir realių, ir išgalvotų. Iš tikrųjų daugelis „Dreamcast“ žaidimų ekskliuzyviai persikraustė būtent į „Xbox“ ir vienas iš jų buvo Londono studijos „Bizarre Creations“ vaikas „Metropolis Street Racer“, pasirodęs „Dreamcast“ 2000–aisiais metais. „Microsoft“ konsolėje žaidimas gavo pavadinimą „Project Gotham Racing“, ir nuo 2001–ųjų metų naujos frančizės serijos pasirodo tarsi pagal tvarkaraštį: kas dvejus metus ir būtinai lapkritį. O šitai ketvirtoji dalis nusprendė pažeisti tradicijas ir pasirodė spalio pradžioje. Tačiau šis faktas neturės jokios įtakos vertinimo objektyvumui ;).

BŪTINA ŽINOTI

Vairavimo praktiką čia sudaro 2 pagrindiniai režimai: „arkadinis“ ir „karjera“. Pirmajame rasite pačių įvairiausių disciplinų lenktynių rinkinį: nuo važiavimo per tam tikrą laiką ir taškus iki drifto arba slalomo. Visa tai mes pamatysime ir karjeroje, tačiau čia nėra griežto grafiko: galime patys pasirinkti tai, ko norisi tuo momentu. Apskritai žaidėjo arkadiniame režime laukia 9 „įskaitos“, tačiau iš pradžių atrakintos vos kelios, kitos atsiranda žaidimo metu. Prieš kiekvienas lenktynes reikia patiems pasirinkti tikslą: užimti pirmą, antrą arba trečią vietas, gauti atitinkamą atlygį už jo įgyvendinimą. Viršijote planą ir užėmėte pirmą vietą vietoj planuotos antros? Deja, jokių papildomų bonusų už „spartuolišką darbą“ nebus, reikia optimistiškiau vertinti savo įgūdžius.

Atlyginimas mokamas vietine valiuta Kudosais. Kudos sistema pasirodė dar „Metropolis Street Racer“ laikais ir nuo to laiko evoliucionuoja kiekviename žaidime. Ketvirtoje dalyje Kudosų vaidmuo tapo labai pastebimas: svarbu ne tik tai, kaip greitai atvažiavote,

bet ir kaip efektingai! Žinoma, pirmosios vietos suteikia daug Kudosų, tačiau bendroje įskaitoje įvertinami visi pasiekimai. Jeigu skyrėte prioritetą tik greitam važiavimui, gali nutikti taip, kad nutrūktgalvis varžovas bendroje įskaitoje vis viena taps lyderiu. Dar už Kudosus čia yra perkamos mašinos bei kitos smulkios ir nelabai smulkios gyvenimo linksmybės.

PERGALĖS TRIADA

Mes pripratome lenktynes priskirti „statiškam" žanrui, kuris plėtojamas labai lėtai, dažnai grynai kosmetiškai. Ketvirtoje „Project Gotham Racing" dalyje kūrėjai sugalvojo net

Daug dėmesio skirta automobilių priekinių panelių atkūrimui.

tris naujas priežastis, dėl kurių ji smarkiai skiriasi ir nuo pirmtakų, ir nuo konkurentų. Pirma, mūsų laukia visiškai naujas karjeros režimas, kuriame nebūtina išlaidauti naujų mašinų pirkimui. Antra, dinaminė oro sąlygų kaita, kuri, prieštaraujant sveikam protui, verčia kreiptis į dangų: „Sniego!". Trečia, automobilių parkas papildė motociklais, kurie, skirtingai nuo „Test Drive Unlimited", kovoje su mašinomis atrodo kur kas tikroviškiau. Intriguoja? Iš tikrųjų „baikų " valdymo sistema sukelia daugybę emocijų. Plieniniai „Project Gotham Racing 4" žirgai yra ne tik galingi ir manevringi, bet ir labai susieti su „jojiku": nuspaudę kairiąją analoginę svirtelę atgal, pakelsite motociklą piestu. Pirmyn — lenktynininkas prisispaus prie „prietaisų lentos", o greitis šiek tiek padidės.

Karjeros režimas realizuotas kaip kalendorius, kuriame surašytas visas lenktynių sezonas. Surašytas labai rimtai: iki 10 rungtynių per mėnesį. Gerai pasirodysi, uždirbsi Kudosų, pasikelsi reitingą, gausi galimybę sudalyvauti egzotiškose lenktynėse ir būsi tiesiog pagirtas už nuopelnus tėvynei, kurią, beje, galima pasirinkti režimo pradžioje. Deja, Lietuvos vėliavos rasti nepavyko, teko tenkintis bendrąja „kitų šalių" etikete.

Rungtynes sudaro 3–6 važiavimai, priklauso nuo sudėtingumo lygio. Sezono pradžioje važinėjame

Reikia pačiam nurodyti savo būsimus pasiekimus.

vienoje Žemės rutulio dalyje, paskui persikeliame į kitą. Dažnai iš mūsų reikalaujama užimti pirmąją vietą, tačiau kartais turnyrų organizatorių fantazija verčia uždarbiauti Kudosus vien driftais arba surinkti jų daugiau už varžovus. Yra ir linksmesnių misijų, pavyzdžiui, numušti kiek įmanoma daugiau ženkliukų trasoje, savotiškas autoboulingas. Vienintelis rimtesnis trūkumas — po finišo važiavimo pakartoti neįmanoma. Tuo tarpu važiavimų metu „restartas" galimas, tačiau kirtus finišo juostą — taškas, rezultatas įrašytas. Na, o jeigu jis prastesnis nei varžovų, pasitaisyti bus leista tik kitame sezone, lygiai po vienerių žaidybinių metų.

Prieš kiekvieną važiavimą turėsite pasirinkti mašiną arba motociklą, asortimentas priklauso nuo turnyro klasės. Geriausios (galingiausios, gražiausios, greičiausios) kiekvienos klasės mašinos yra perkamos papildomai, vietinėje parduotuvėje — sumokėkite į kasą n Kudosų, ir štai — šis puikus žirgas yra jūsų!



PROJECT GOTHAM RACING 4



O ŠTAI MANO GARAŽE...

Iš viso „Project Gotham Racing 4" autoparke rasite daugiau kaip 120 mašinų: nuo praėjusio amžiaus 60–ųjų metų antikvarinių modelių iki neseniai pasirodžiusių madingų ir stilingų žaisliukų. Skirtingai nuo „Forza Motorsport 2", čia kiekvienas automobilis yra labai kruopščiai sukurtas, net ir priekinis panelis — kai toks dėmesys detalėms, važinėti viską stebint iš kabinos, ypač malonu. Aišku, modernias mašinas yra valdyti paprasčiau ir lengviau, todėl senovinės dažniausiai stovi garaže ir laukia, kol šeimininkas nuspręs išbandyti kažką egzotiškesnio (arba bus priverstas kokiame nors gudriame turnyre). Čia galima ne tik pasigrožėti savo automobilių kolekcija, bet ir sužaisti arkadiniame automate intriguojantį žaidimą „Geometry Wars Waves" — vietinį populiarios „Xbox Live" pramogos analogą.

HIDROMETEOROLOGIJOS TARNYBOS IŠDAIGOS

Vienas pagrindinis žaidimo ypatumas — oro efektai. „Project Gotham Racing 4" veiksmas vyksta devyniuose miestuose, esančiuose skirtingose pasaulio dalyse. Mus pasitinka Londonas, Šanchajus, Las Vegas, Kvebekas, Niujorkas, Tokijas, Makau, Niurburgringas ir Sankt Peterburgas. Oras įtakoja ne tik mašinų elgesį, bet ir pastebimai pagerina vizualinę sudedamąją, rodo vaizdą gyvesnį ir tikroviškesnį. Lietaus lašai ant mašinos lakuoto variklio dangčio atrodo tiesiog nuostabiai. Smarki liūtis, rūkas, sniegas su apledėjusiomis balomis — metų laikai keičiasi, kartu su jais atsiranda naujumo pojūtis važiuojant jau ne kartą matyta trasa.

Žaidime atsirado labai įspūdingi ir intriguojantys motociklai.

„Project Gotham Racing 4" šiandien yra gražiausios lenktynės. Štai taip kategoriškai. Kruopščiai detalizuoti mašinų modeliai blizga chromu, kuriame ryškiai atsispindi miestų gatvės. Jos, beje, taip pat džiugina sudėtinga, kompleksiška architektūra ir dėmesiu detalėms. Akivaizdu, kad poligonų kūrėjai nepagailėjo. Net ir minios gatvėse — ne kartoniniai žmogeliukai, o visai trimatės, animuotos lėlės. Žinoma, niekur nedingo galimybė fotografuoti mašinas pridedant daugybę įvairių filtrų bei specialiųjų efektų. Įdomiausius važiavimus galima išsaugoti konsolės atmintyje arba pasinaudoti internetine tarnyba „PGR on Demand", leisiančia lengvai keistis su kitais žaidėjais pakartojimais ir nuotraukomis, turinčia lanksčią paieškos sistemą. Jos dėka greitai surasite populiariausias nuotraukas arba žiūrovų aukštai įvertinto važiavimo pakartojimą.

Dvasios žvalumą lenktynių metu palaiko muzika. Čia kūrėjai pasistengė įsiteikti visiems ir kiekvienam (vietoj visų vietinio „tracklist" žanrų išvardinimo, man būtų paprasčiau pasakyti, kurių jame nėra). Jei norite, rinkitės konkretų žanrą nuo klasikos iki alternatyviosios muzikos. Norite, maišykite viską į vieną krūvą. Nenorite, junkite prie konsolės MP3 grotuvą ir klausykitės savo dainų.

DIAGNOZĖ

Kūrėjams pavyko sukurti geriausias šiai dienai lenktynes, kurių pagrindinis privalumas yra įvairovė — mašinų, trasų, režimų, oro sąlygų. Šimtinei automobilių kompaniją palaiko motociklai, gerokai atgaivinę klasikines gatvių lenktynes. Oro efektai įtakoja ne tik vaizdelį, bet ir keičia mašinų elgesį. Devyni miestai leidžia į valias pasimėgauti savo unikalia architektūra ir įžymybėmis. O papildo visą šią įvairovę tobula grafika, pasitelkusi į pagalbą beveik visas „Xbox 360" konsolės galias.

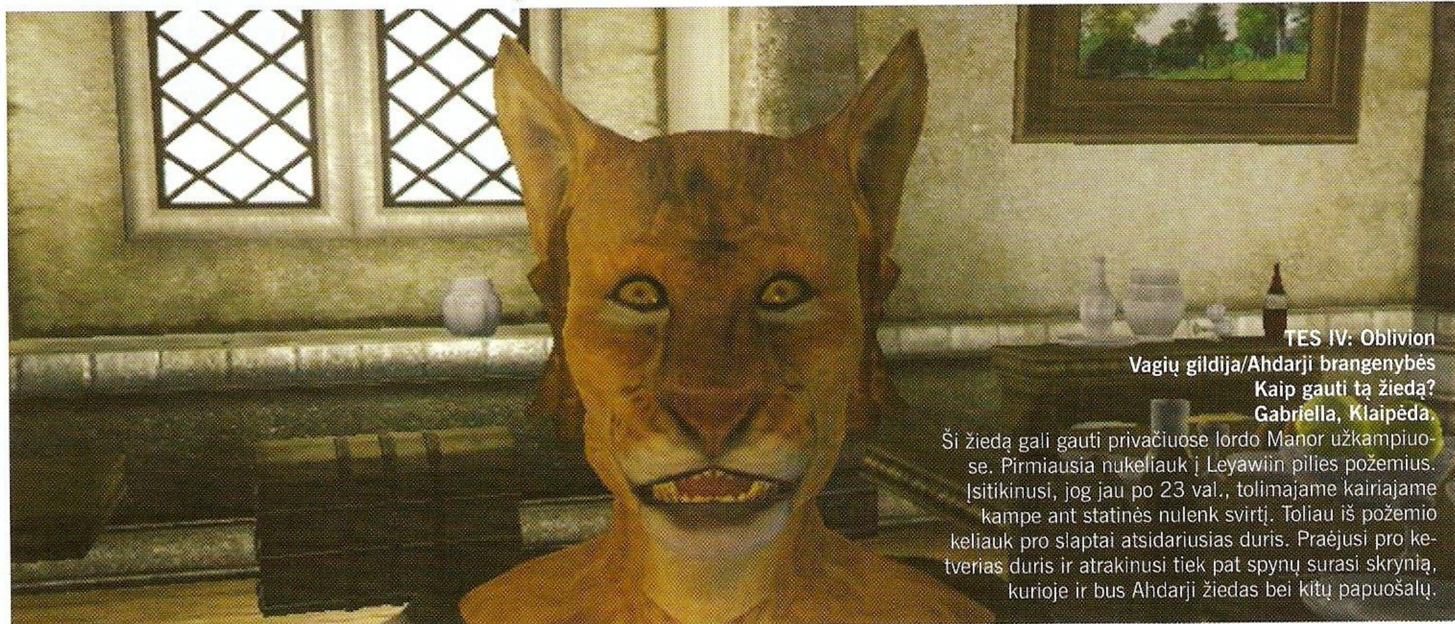


PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Pajusk tikrąją lenktynių dvasią!	9,5
ĮDOMUMAS Intriguojančių turnyrų kalendorius neleis atsipalaiduoti.	9,4
GRAFIKA Tiesiog gražiausios lenktynės konsolėje.	9,8
GARSAS Garso takelio kokybė ir įvairovė verta aukščiausių vertinimų.	9,8
VALDYMAS Dėl motociklų kai kuriems gali kilti sunkumų, tačiau visada yra alternatyva :).	8,7
IŠVADA Mašinų, trasų, režimų ir oro sąlygų įvairovė, solidus „geimplėjus" bei prabangi grafika leidžia šias lenktynes drąsiai vadinti geriausiomis.	
GALUTINIS	**9,2**

Game FAQ

PASTABA: rašydami klausimus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

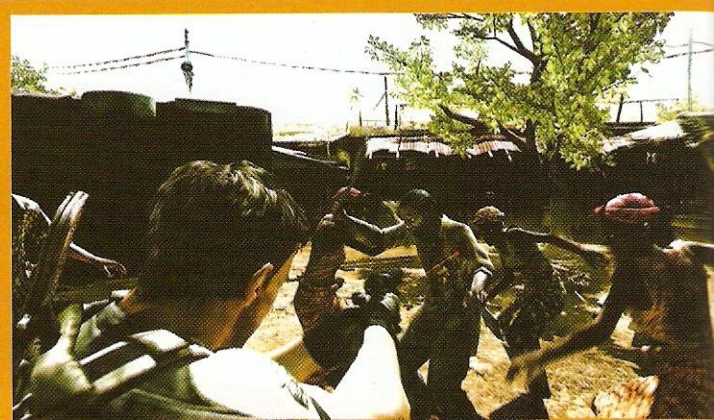


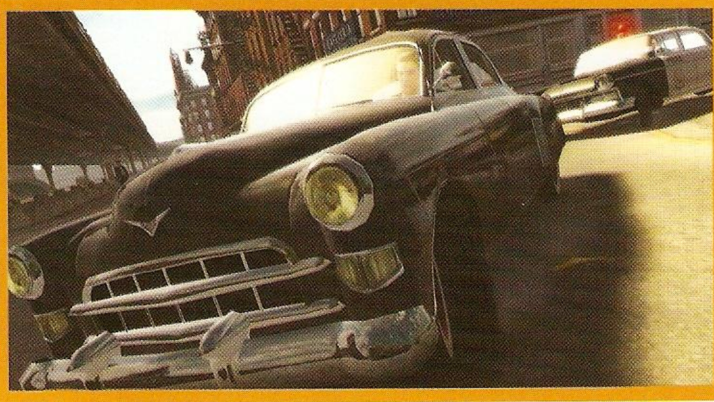
TES IV: Oblivion
Vagių gildija/Ahdarji brangenybės
Kaip gauti tą žiedą?
Gabriella, Klaipėda.
Ši žiedą gali gauti privačiuose lordo Manor užkampiuose. Pirmiausia nukeliauk į Leyawiin pilies požemius. Įsitikinusi, jog jau po 23 val., tolimajame kairiajame kampe ant statinės nulenk svirtį. Toliau iš požemio keliauk pro slaptai atsidariusias duris. Praėjusi pro keturias duris ir atrakinusi tiek pat spynų surasi skrynią, kurioje ir bus Ahdarji žiedas bei kitų papuošalų.

KLAUSIMAI REDAKCIJAI

Kokie bus „Command and Conquer Kane Wrath" reikalavimai sistemai?
Virginijus, Jurbarkas.
Kadangi tai „Command and Conquer 3: Tiberium Wars" papildymas, reikalavimai tokie patys kaip ir šiam žaidimui: 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, GF4/ATI8500 video.

Kada pasirodys žaidimai „DMC 4" ir „Resident Evil 5"?
Aurimas, Marijampolė.
„Devil May Cry 4" — 2008–ųjų vasario 29 d. „Resident Evil 5" pasirodymo data nėra paskelbta, be to, kol kas žaidimas anonsuotas tik PS3 ir X360 konsolėms.





Kada pasirodys „Mafia 2", skirtas „Xbox 360" konsolei?
Petras, Kaunas.
„Mafia" tęsinio pasirodymo data dar nepaskelbta.

Ar yra trečiasis „Bloodrayne"? Kada pasirodys?
Gabriella, Klaipėda.
Nėra jokios informacijos apie galimą „Bloodrayne" tęsinį.

Kada pasirodys „Spider Man 3" žaidimas?
Martynas, Klaipėda.
„Spider–Man 3" išleistas gegužės pradžioje.

Ar daug kainuoja žurnalo leidimas?
Mantas, Marijampolė.
Taip.

Kur Lietuvoje galima būtų įsigyti originalų „Battlefield 2" ir kiek jis kainuotų?
Lukas, Birštono r.
Žaidimas kainuoja apie 50 Lt, ieškokite kompiuterių prekybos centruose.

KODAI

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Career režime Code Entry įveskite kodus. Pastaba: daugumą kodų galima naudoti tik vieną kartą, tad rekomenduojame išjungti automatinį išsaugojimą prieš naudojant kodus.

Viską atrakinti — UNLOCKALLTHINGS
Papildomi pinigai — CASHMONEY
Papildomi pinigai ir keletas automobilių — REGGAME
Penki nemokamo pataisymo ženkleliai — SAFETYNET
Audi TT 3.8 Quattro — ITSABOUTYOU
Chevrolet Chevelle SS — HORSEPOWER
Coke Zero Volkswagen Golf GTI ir vinilas — ZEROZEROZERO
Energizer Lithium Dodge Viper SRT10 ir vinilas — ENERGIZERLITHIUM
Mitsubishi Lancer Evolution — MITSUBISHIGOFAR



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Opcijų meniu įjunkite konsolę. Tada spauskite ~ ir joje suveskite seta thereisacow „1337". Žaisdami vėl spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus. Pastaba: jei prireiks, su „Notepad" atsidarykite cfg failą ir pakeiskite prie „seta monkeytoy" skaičių iš 1 į 0.

Dievo režimas — god
Dievo režimas, bet ekranas dreba — demigod
Kiaurai sienas — noclip
Skrydis — ufo
Visi ginklai — give all
Pilna amunicija — give ammo
Lazerinis taikiklis visiems ginklams — cg_LaserForceOn 1
Nematomas priešams — notarget
Pasirinkti žemėlapį — spdevmap [pavadinimas]
Duoti nurodytą daiktą — give [pavadinimas]
Nurodyti gravitaciją; standartinė „39" — jump_height [skaičius]
Nurodyti greitį; standartinis „1.00" — timescale [skaičius]
Nesimato ginklo — cg_drawGun
Priartinimas su bet kuriuo ginklu — cg_fov
Geresnis matomumas — r_fullbright



CRYSIS

Reikia redaguoti žaidimo failą, prieš ką nors keisdami pasidarykite kopiją. Su „Notepad" atsidarykite „diff_easy.cfg", „diff_normal.cfg", „diff_hard.cfg" ar „diff_bauer.cfg" failą iš \crysis\game\config\ katalogo, kad pakeistumėte žaidimo nustatymus įvairiuose sudėtingumo režimuose. Įterpkite nurodytas eilutes, kad gautumėte Dievo režimą, begalinę amuniciją, nematomumą ir neribotą ginklų kiekį, kurį galėsite turėti su savimi.

g_godMode = 1
i_unlimitedammo = 1
ai_IgnorePlayer = 1
i_noweaponlimit = 1

Taip pat galima pakeisti šias eilutes ir gauti nurodytą efektą:

-- Player Health/Energy/Suit

// Neprarandama energija
g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0

// Energija nekainuoja
g_suitRecoilEnergyCost = 0

// Nesibaigianti energija bėgant
g_suitSpeedEnergyConsumption = 1

// Bėgti greičiau
g_suitSpeedMult = 2.85

// Daugiau šarvų taškų
g_suitArmorHealthValue = 900.0

// Staigus sveikatos atstatymas
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0

// Staigus sveikatos atstatymas judant
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0

// Staigi energija
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0

//Staigi energija judant
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmorMoving = 0

// Papildoma sveikata
g_playerHealthValue = 900.0

// Sudėtingumas, 1 lengvas, 4 sunkiausias
g_difficultyLevel = 1

PAINKILLER: OVERDOSE

Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus.

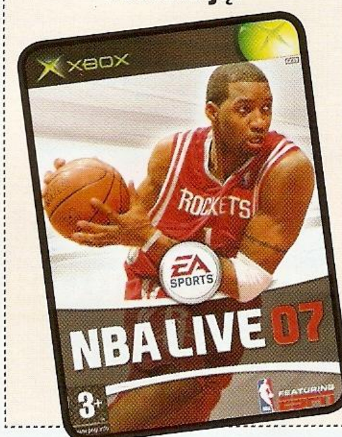
Dievo režimas — pkgod
Visi ginklai — pkweapons
Pilna amunicija — pkammo
Visi priešai turi po 1 sveikatos tašką — pkweakenemies
Nedingsta kūnai — pkkeepbodies
Greitas judėjimas — pkhaste

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Veskite kodus žaidimo metu ar pauzės meniu.

Adrenalino poveikiai — anoseonglass
Agresyvus eismas — ylteicz
Visi automobiliai su nitro — speedfreak
Visuomet 00:00 ar 12:00 — nightprowler
Visuomet 21:00 — ofviac
Šarvai, sveikata ir pinigai — hesoyam
Paplūdimio tema — lifesabeach
Juodas eismas — iowdlac
Atlygis už jūsų galvą — bagowpg
Karnavalo tema — crazytown
Automobiliai skrenda lauk — bubblecars
Mieste chaosas — iojufzn
CJ aukščiau šokinėja — kangaroo
Debesuota — alnsfmzo
Nusižudyti — goodbyecruelworld
Sunaikinti visus automobilius — cpktnwt
Greitas judėjimas — speeditup
Skraidančios valtys — flyingfish
Skraidantys automobiliai — chittychittybangbang
Rūkas— cfvfgmj
Gangai ir darbininkai — mroemzh
Tik gangai — onlyhomiesallowed
Hitman lygis su visais ginklais — professionalkiller
Nematomi automobiliai — wheelsonlyplease
Iškrypusi tema — bekknqv
Žemesnis ieškomumo lygis — turndowntheheat
Rankinis ginklų valdymas automobiliuose — ouiqdmw
Galingi BMX šuoliai — cjphonehome
Maksimalūs riebalai — btcdbcb
Maksimalūs plaučiai — cvwkxam
Maksimalūs raumenys — buffmeup
Maksimali pagarba — worshipme
Maksimali stamina — vkypqcf
Maksimalus patrauklumas — helloladies
Maksimalūs vairavimo įgūdžiai — naturaltalent
Nėra riebalų ar raumenų — kvgyzqk
Nėra alkio — aeduwnv
Praeiviai Elviai — bluesuedeshoes
Praeiviai atakuoja su ginklais — bgluawml
Praeiviai turi ginklus — foooxft
Praeiviai kelia riaušes — stateofemergency
Tobulas vairavimas — sticklikeglue
Rožinis eismas — llqpfbn
Pakelti ieškomumo lygį — turnuptheheat
Pasamdyti į gaują bet ką su ginklais — sjmahpe
Pasamdyti į gaują bet ką su raketsvaidžiu — zsoxfsq
Sumažėjęs eismas — ghosttown
Kaimo tematika — bmtpwhr
Kaimo eismas — fvtmnbz
Smėlio audra — cwjxuoc
Šešių žvaigždučių ieškomumo lygis — bringiton
Lėtas judėjimas — slowitdown
Pagreitinti laiką — ysohnul
Sportinių automobilių eismas — everyoneisrich
Lietingas oras — auifrvqs
Audringas oras — scottishsummer
Saulėtas oras — pleasantlywarm
Super smūgiai — iavenjq
Pabaigtos taksi misijos — vkypqcf
Šviesoforai visada žali — zeiivg
Neribota amunicija — fullclip
Neribota sveikata — baguvix
Mirties automobilis — jcnruad
Labai saulėtas oras — toodamnhot
Nedidėja ieškomumo lygis — aezakmi
Ginklai (eilė 1) — lxgiwyl
Ginklai (eilė 2) — professionalskit
Ginklai (eilė 3) — uzumymw

Žaidimas NBA Live 07 atitenka Andriui Jankauskui iš Kauno. Prašome paskambinti į redakciją.



POPULIARIAUSIAS PC ŽAIDIMŲ ŽURNALAS PASAULYJE

PC GAMER®

16 psl.
Demo

IŠSKIRTINĖ APŽVALGA

HELLGATE
LONDON

KITA STOTELĖ: APOKALIPSĖ

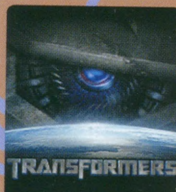
Super žaidimas



Rašykite SMS: PC JAVA 1021465 Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG800. Motorola: L6, L7, V3 Razr, W220. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3250, 5140, 5200, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 6630, 6680, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7373, 7390, N70, N73, N80. Samsung: D500, D520, D600, D830, D900, E350, E500, E730, E760, E900, X480. Siemens: C65, C75, CF62, CF75, CX70. Sony Ericsson: J300i, K300i, K310i, K320, K510i, K610i, K700, K750i, T630, W300i, Z520i, Z530i, Z710i.

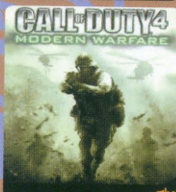
Java žaidimai



TRANSFORMERS

Rašykite SMS: PC JAVA 981997
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG800. Motorola: L6, L7, V3 Razr. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3250, 5140, 5200, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6101, 6103, 6111, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6280, 6288, 6610i, 6630, 6680, 7210, 7250i, 7260, 7360, 7370, 7390, N70, N73, N80. Samsung: D500, D600, D830, D900, E330, E350, E360, E630, E900, X450, X460, X660. Siemens: C65, C75, CX70. Sony Ericsson: J300i, K300i, K310i, K510i, K610i, K700, K750i, W300i, Z520i, Z530i.
Pilnas sąrašas www.inpoc.lt



Call of Duty 4

Rašykite SMS: PC JAVA 1070719
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

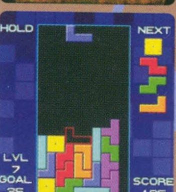
LG: KG800. Motorola: L6, L7. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 5200, 6020, 6021, 6030, 6070, 6085, 6101, 6103, 6111, 6131, 6151, 6230i, 6233, 6280, 6288, 6610i, 6630, 6680, 7210, 7250i, 7260, 7370, 7373, 7390, N70, N73, N80. Samsung: D500, D600, D830, D900, E330, E350, E360, E630, E900, X660. Siemens: C75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K320, K510i, K610i, K700, K750i, W300i, Z520i, Z530i, Z710i.
Pilnas sąrašas www.inpoc.lt



Pirates of the Caribbean 2

Rašykite SMS: PC JAVA 225512
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

Motorola: L7, V3 Razr. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6101, 6111, 6131, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6610i, 6630, 6680, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70, N80. Samsung: D500, D600, E330, E350, X660. Siemens: C65, C75, CF75, CX70. Sony Ericsson: J300i, K300i, K310i, K510i, K700, K750i, W300i, Z520i, Z530i.
Pilnas sąrašas www.inpoc.lt



Tetris

Rašykite SMS: PC JAVA 160222
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG800. Motorola: E398, L6, V3 Razr. Nokia: 2610, 3100, 3120, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5200, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: C130, D500, D520, D600, E250, E330, E350, E900, X160, X450, X460, X480, X660. Siemens: C60, C65, C75, CF75, CX65, CX70, CX75, M55, MC60. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, T610, T630, Z520i, Z530i, Z550i.



The Bourne Ultimatum

Rašykite SMS: PC JAVA 1009457
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG800. Motorola: L6, L7, V3 Razr. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3250, 5140, 5200, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 6630, 6680, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7373, 7390, N70, N73, N80. Samsung: D500, D520, D600, D830, D900, E330, E350, E360, E630, E730, E760, E900, X450, X460, X480, X500, X660. Siemens: C65, C75, CX70. Sony Ericsson: J300i, K300i, K310i, K320, K510i, K610i, K700, K750i, W300i, Z520i, Z530i, Z710i.



Rašykite SMS: PC LOVE <tavo vardas> <draugo vardas>
pvz.: PC LOVE Audrius Aušra Siųskite numeriu: 1352 2 Lt



Rašykite SMS: PC SEKME <Jusu horoskopo ženklas>
pvz.: PC SEKME DVYNIAI Siųskite numeriu: 1352 2 Lt

Mp3 melodijos

RyRalio DJs * Sultry Blue	989546
69 danguje * Gyvenu	510967
69 Danguje * Super mergaitės	989464
69 Danguje * Ruri	989461
69 Danguje * 9 Danguje	989452
A.Mamontovas * Viskas iš naujo	989512
A.Mamontovas * Šviečiantis rytas	989510
A.Mamontovas * Saldi.Juoda.Naktis	989509
A.Mamontovas * Marso kanjonai	989508
A.Mamontovas * Leisk	989506
Jurga * Instrukcija	989534
N.Lietuviai * Man reikia greičio	989826
N.Lietuviai * Užknisa tavo skambučiai	989494
N.Lietuviai * Seselės	989492
N.Lietuviai * Ruri	989491
N.Lietuviai * R1	989490
N.Lietuviai * Afigienai	989470
Sel * Tik	989568
Ventukai * Tekras zemaitis	989618
V.Riaubiškytė * Man reikia tavęs	989724

Rašykite SMS: PC RT kodas pvz.: PC RT 275705
Siųskite nr.: 1350
Siųskite draugui: PC RT kodas 3706XXXXXXX
Siųskite nr.: 1350 5 Lt

Linksmučiai



Nauja! Nauja! Nauja!

Ring ring ring * Mielas skambutis	457253
Lietuvos himnas * Linksma dainelė	457247
Super Mergaitės * Atsiliepk ir mes...	987078
Diana * Mhhh mhaaa	987069
1, 2, 3, 4, 5... * Išprotėjęs skambutis	317024
Mano vardas turėtų būti Ferari...	987063
Angel * Uuh aah	987061
Linksmas bičas * Šiandien linksma	987875
! Svarbi informacija - Jums skambina	987873
Crazy * Aš tave myliu galbūt labiau	987869
Blondinės * Man skambina	987868
! Berniukas * Atsiknisk	987863
Berniukas * Tevai kelk raga	987861
Berniukas * Tetukai pakelk rageli	987860
Berniukas * Mamyte pakelk rageli	987856
Berniukas * Mamyte aš tave myliu	987855
! Berniukas * Ledo ritulys užknisa	987854
! Berniukas * Dzin dzilin	987850

Rašykite SMS: PC FT kodas pvz.: PC FT 457254
Siųskite nr.: 1352
Siųskite draugui: PC FT kodas 3706XXXXXXX
Siųskite nr.: 1352 2 Lt

Tikro garso melodija gali būti mp3 arba amr formatu, tai priklauso nuo telefono modelio. Tinka: Nokia: 2610, 2650, 3152, 3155, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 5500, 6020, 6021, 6060, 6070, 6080, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6136, 6151, 6170, 6200, 6220, 6230, 6233, 6234, 6235, 6255, 6260, 6270, 6280, 6288, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7380, 7600, 7610, 7650, 7710, 8800, 8801, 9300i, 9500, E50-2, E60-1, E61-1, E70-1, N-Gage, N70, N71, N72, N73, N80, N90, N91, N92. Sony Ericsson: B200, D750i, F500, J210, J220i, J300i, K300i, K310i, K500i, k508i, K510i, K600i, K608i, K610i, K700, K750i, K790i, K800i, M600i, P900, P910, P990i, S600i, S700i, T123i, T290, T616, T618, T628, T68, V600i, V630i, V800, W300i, W550i, W600i, W700i, W710i, W800i, W810i, W850i, W900i, W950i, Z1010, Z300i, Z520i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800. Pilnas sąrašas - www.inpoc.lt

Paveiksliukai

SUPER! 1066701

SUPER! 1021401

1074405

33405

1074408

1074401

100117

1073732

114356

Rašykite SMS: PC WALL kodas
pvz.: PC WALL 457254 Siųskite nr.: 1352
Siųskite draugui: PC WALL kodas 3706XXXXXXX
Siųskite nr.: 1352 2 Lt

Spalvoti paveikslėliai tinka daugeliui mobilių telefonų su spalvotais ekranais ir GPRS.
Pilnas sąrašas - www.inpoc.lt

Polifoninės melodijos

Topas

Dima Bilan * Never Let You Go	218439
Mokinukes - Uzrakinta surakinta	1066633
69 Danguje - Vaziuoju pas tave	1066598
Lordi * Hard Rock Hallelujah	218458
Mamontovas * Liūdesio angelas	209484
69 Danguje * Super mergaitės	222321
Bumer 2 * Osen	221626
69 danguje * Devintam danguj	216344
Timbaland - Apologize	1009512
E. Iglesias - Tired Of Being Sorry	1074140

Naujienos

James Blunt - 1973	989834
Rihanna - Shut Up And Drive	1074138
Rihanna * Umbrella	910422
Mia - Galimybes isnagrinetos	1066632
Maksim - Znaesh li ty	724204
Maroon 5 * Makes Me Wonder	861783
Ten * Sniege ir 69 danguje	483320
Spice Girls - Headlines	1067481
Jurga * As esu jei tu esi	582272
V.Riaubiskyte * Pas tave einu	582261
YVA * Katyciu dainele	483322
Maksim - Vetrom stat	1066629
Mika * Relax (Take it easy)	510778
Holly Dolly * Elniukai	227909
Red Hot Chili Peppers * Snow	233096
Britney Spears - Gimme More	1021042

Lietuviškos

Vilius Tarasovas - Jeigu nori	1066649
Jeigu butu * Vudis	483312
Triu tiu tiu riu * Žas	222401
Patruliai - Kur tu	1066636
Mango - Tai tik žaidimas	1066630
Inga Jankauskaite - Lašeliai	1066623
Haroldas - Jei tik nori tu	1066622
Deivis - Žodžių gana	1066612
Bling * Sel	222320
Beržynėliai * Mango	222319
Išsimiegok * Vudis	222317
Galbūt * Jurga	222316
Alaus alaus * Jonas	222315
Parašykite man laišką * Sel	222314
Apie meilę * Yva	222313
Teka saulė * Rasa ir Jonas	222312
Prisimink mane * Vilija	222310
Lietuvos rytas * Hokšila	218217
Laikas būt pirmiems * Marijonas	218216
Tegul sako * Atlanta	217133
Devintam danguj * 69 danguje	216344
Dolce Gabana * Raketa	216342
Laimė šalia * A.Rimiškis	216334
Asaros * 69 danguje	216333
Sielos nemiega * G&G sindikatas	214403
Kartais būna * Andrius Rimiškis	214389
Daina ne daina * YVA	211818
Muzika * Sel ft. Mia	211815
Man nesvarbu * Neo	211812
Vivo per lei * Mino ir Vilija	209484
Mažyti mielas * Mokinukės	206018
Saulė * Augustė	206016
Į klubą * Raketa	195158
O kam sava * Andrius Rimiškis	209482
Saules miestas * Sel	188103
Blogom mergaitem viskas * Dange	188102
Ruri ruri * Naujieji lietuviai	187159
Spjaudau ir gaudau * Vilija	187157
Zalios metos * Atlanta	178454
Mūsų tai neliečia * Raketa	178450
Mes vyrai * Andrius Rimiškis	187162
6 nebūsių * Mėsa	173768
Afigenai * Naujieji Lietuviai	173767
Šok ir nesustok * Biplan	173759
Nebenoriu laukt * D. Butkutė	161078
Pasaka apie du brolius * G&G	160779
Nebijok * Jurga	160373

Russian

Rusijos himnas	160234
NevozmoznoeVozmozno * D.Bilan	467669
Nochnoj huligan * Dima Bilan	272524
LML * Viagra	497813
Horosho krasavicam * Serdiuchka	497812
Hochesh ja tebe spoju * Korni	497805
Dza la la * Katia Lel	497803
Ja umoliaju * A Europa	497789
Poleteli * Filipp Kirkorov	497589
Vzletai * Hi Fi	225496
Moi yasnye dni * Oleg Gazmanov	222544
Osen * Bumer 2	221626
Svoboda * Sergej Shnurov	213667
Vozle doma tvoego * Serjoga	213230
Natasha * Ruki Vverh	116685
Tancy * Reflex	116684
Prosti kiska * Mumij Trollj	116683
Itogi * Zemfira	88711
Sideli i kurili * Splin	65960
Svoboda * Leningrad	65956

Populiari

Happy birthday * Flipsyde	201844
Hips Don't Lie * Shakira	213723
Back In Black * AC/DC	12073
Thunderstruck * AC/DC	10137
Daddy Cool * Boney M	21321
Your're Beautiful * James Blunt	173731
World, Hold On * Bob Sinclar	214526
Sexy Back * Justin Timberlake	221832
Trumpets * Flipsyde	219363
Precious * Depeche Mode	173687
We Will Rock You * Queen	25005
Maneater * Nelly Furtado	218637
Voodoo People * Prodigy	38570
My Love * Justin Timberlake	483301
Lambada	66420
The Sopranos garso takelis	10597
Final Countdown * Europe	24106
Don't Cha * The Pussycat Dolls	172723
Love Generation * Bob Sinclar	182252
Feel * Robbie Williams	120116
La camisa negra * Juanes	209539
Back For Good * Take That	208729
All I Want * Mariah Carey	189010
Don't Give Hate * Jamiroquai	188377
Bongo bong * Manu Chao	188104
Me gusta * Manu Chao	187165
Hung Up * Madonna	182253
Luxurious * Gwen Stefani	182238
Get Your Number * Mariah Carey	179667
Whoomp * Crazy frog	178455
Someday * Britney Spears	173791
The pink panther * Crazy Frog	173766
Popcorn * Crazy Frog	173765
La Tortura * Shakira	115932
We Belong Together * M.Carey	115927
The War Is Not Over * Walters	113183
Lonely * Akon	100363
Counting Down Days * Imbruglia	92877
The Sound Of San Francisco	84528
Everybody Hurts * R.E.M	84209
Here With Me * Dido	84199
My Heart Will Go On * Titanic	84198
Lift Me Up * Moby	74397
I'm Out of Love * Anastacia	73963
Call on Me * Eric Prydz	73515
My My My * Armand Van Helden	69448
Sunday Morning * Maroon5	66292
EnjoyTheSilence * DepecheMode	66274
Misunderstood * Robbie Williams	58185
Pump it up * Denzel	57531
Chocolate * Kylie Minogue	44977
Guilty * The Rasmus	44975
Shake That * Scooter	44767
Boro Boro * Arash	43652
My Prerogative * Britney Spears	43534
Bang Bang * Kill Bill	38908
Firestarter * Prodigy	38726

Rock

Hard Rock Hallelujah * Lordi	218490
About A Girl * Nirvana	208738
Anarchy In The UK * Sex Pistols	206151
Number Of Beast * Iron Maiden	65906
Amerika * Rammstein	45258
Someday * Nickelback	32516

Polifoninei melodijai gauti rašykite SMS:
PC SUPER kodas pvz.: PC SUPER 275705 Siųskite nr.: 1352
Siųsti draugui: PC SUPER kodas 3706XXXXXXX Siųskite nr.: 1352 2 Lt
Mono melodijai gauti rašykite SMS:
PC M kodas pvz.: PC M 275705 Siųskite nr.: 1352 2 Lt

Melodijos tinka:

Polifoninės melodijos tinka: Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100. Siemens: A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. Sony Ericsson: K500i, K700, K750, W800i, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200. **Mono melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams.
Pilnas sąrašas - www.inpoc.lt

WAP nustatymai

Įsitikink, kad tavo telefone nustatyti WAP parametrai! Atsisiųskite parametrus iš savo operatoriaus! Ši žinutė automatiškai sukonfigūruos WAP - Nokia ir Sony Ericsson telefonams. WAP ir GPRS veikia OMNITEL, BITĖS ir TELE2 tinkluose.
Rašykite žinutę: GPRSWAP Siųskite numeriu: 1352 2 Lt

Iš požemių į kosmosą

Gas Powered Games atgaivins dar vieną klasikinį žaidimą

Chriso Tayloro vadovaujama kompanija, sukūrusi strategiją Total Annihilation, kuri su trenksmu atgimė Supreme Commander pavadinimu, ruošiasi išleisti „dvasinį" RPG žaidimo *Dungeon Siege* tęsinį.

„Dvasinį" todėl, kad žaidimo veiksmas nebesitęs mūsų Žemėje, o persikels į kosmoso platybes. Žaidimas vadinsis *Space Siege* ir jame gelbėsime žmoniją nuo žiaurios ateivių rasės persekiojimų ir naikinimo.

Pagrindinis herojus Sethas Walkeris atsiduria milžiniškame kosminiame laive – paskutiniame žmonijos prieglobstyje, kuris greitai gali tapti didžiausiu istorijoje morgu. Norėdamas to išvengti, turi kautis su visais, kas pastos Tau kelią gelbėjant žmoniją.

Space Siege sudomina ne tiek savo idėja, kiek paprastumu ir suprantamumu. *Gas Powered Games* šiuo darbu, kitaip nei senesniais savo kūriniais, nori prisivilioti kuo platesnę auditoriją.

„Mes norime panaudoti daugybe idėjų iš paprastų plačiajai žaidėjų masei skirtų žaidimų ir pritaikyti jas savo žaidime, — sako Tayloras. — Todėl siekiame sukurti kuo paprastesnę ir visiem suprantamą žaidimo mechaniką. Norime akcentuoti istoriją be jokių bereikalingų elementų", — kalba kūrėjas. „Bereikalingi elementai" — tai, pavyzdžiui, kelių veikėjų RPG sistema bei paties veikėjo kūrimo smulkmenos. Be šių, kūrėjai įsitikinę, galima drąsiai sukurti ne ką prastesnį ir daugeliui patrauklų RPG.

Žaidimo istorija be pašalinių elementų

Nors sumažinus žaidimo sudėtingumą kiekvienas galės lengvai jį įveikti, labiau patyrę žaidėjai tokio darbo net nesiims, todėl *Gas Powered Games*, norėdami neprarasti auditorijos, turės taip sukurti balansą, kad norintys galėtų tarsi patys susikurti reikiamus iššūkius.


Smagus ir nesudėtingas tradicinis RPG?

INFO
Leidėjas „Sega"
Kūrėjas „Gas Powered Games"
Svetainė www.sega.com/spacesiege

KĄ SAKOT?
Mėnesio balsai

Codemasters
„*Codemasters* išleis tik originalią *Clive Barker's Jericho* versiją, skirtą suaugusiems žaidėjams bei Clive'o Barkerio gerbėjams."
Codemasters atsakymas, Vokietijos reitingų tarybai uždraudus žaidimą platinti šioje šalyje. Ką gero, kompanija neketina „apkarpyti" žaidimo, tiesiog jo ten neišleis.

Markas Reinas, *Epic Games*
„Negalime nuvilti savo PC gerbėjų ar sukompromituoti jų žaidimo, leisdami skirtingų platformų žaidėjams žaisti kartu."
Unreal Tournament 3 kūrėjai neleis PS3 sistemai ar jų žaidėjams daryti įtaką PC žaidimo versijai, tad nebus galimybės skirtingų sistemų žaidėjams žaisti kartu.

Nuotolinis valdymas

Ar gali įsivaizduoti *BioShock* savo sename nešiojamame kompiuteryje?

Nuo šiol galėsi žaisti žaidimus kitame PC, nei jie yra įdiegti. Ir kur kas silpnesniame.

StreamMyGame.com svetainė siūlo žaidėjams išbandyti naują nemokamą priedą, kuris konvertuoja kompiuterinius žaidimus į IPTV kanalus, vadinamus „žaidimų srautais". Tai reiškia, kad gali perduoti žaidimo duomenis iš vieno PC į kitą.

Technologija puikiai veikia per vietinį tinklą, todėl gali žaisti žaidimą, įdiegtą palėpėje esančiame PC, nešiojamame kompiuteryje, esančiame, tarkime, kur nors rūsyje – su sąlyga, kad jie abu yra sujungti ir juose įdiegtas minėtas priedas. Pastarasis leidžia silpnesniam nešiojamam kompiuteriui tik atvaizduoti žaidimą, o visus skaičiavimus atliks stacionarus PC.

Kūrėjai iš SMG taip pat žada pritaikyti savo produktą sparčiam interneto ryšiui bei pateikti dar daugiau staigmenų, suteikdami mums galimybę darbe žaisti namų kompiuteryje įdiegtus žaidimus!


Svajonių išsipildymas?

Trumpai

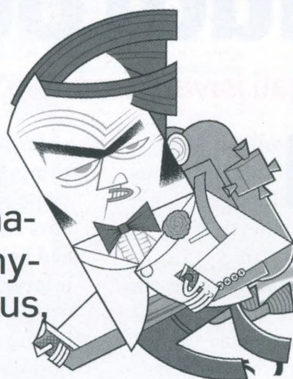
Lordas kosmose › *Tabula Rasa* ir *Ultima* kūrėjas Richardas Gariottas (žinomas „Lordo Britišo" slapyvardžiu) kompanijai *Space Adventures* sumokėjo 30 milijonų JAV dolerių, kad ši iškeltų jį į Tarptautinę Kosminę Stotį: ten jis padės atlikti eksperimentus. Aplankyk www.richardinspace.com ir sužinok daugiau.



Tššš!!! Tai...

Šnipas

Neturintis emocijų, nevarginamas žmonėms būdingų silpnybių, Šnipas pateikia Tau šaltus, nepaneigiamus „faktus“.



Šnipas neverkė. Tai tik alergija žiedadulkėms. Užsičiaupk.

Žmonės mano, kad Šnipas neturi jausmų. Kad jis abejingas viskam ir neturi jokių emocijų. Šnipui patogu, kai žmonės taip mano — tuomet jis gali kur kas lengviau šnipinėti.
Šnipas sutriko sužinojęs, kad Electronic Arts įsigijo BioWare ir Pandemic. Šnipas dėl to neliūdi, tačiau bus laimingesnis, jei tai nesutrukdys Bioware toliau bendradarbiauti su LucasArts dėl paslaptingo žaidimo. Tiksliau, nebus, nes neturi tokių jausmų. Tačiau norėtų turėti.

Šnipo informatoriai praneša, kad šis nepaskelbtas žaidimas yra pirmasis *Bioware* MMO, kuriamas su *Star Wars* licencija. Planuojamo išleisti 2009–aisiais metais žaidimo veiksmas vyks **Knights of the Old Republic** visatoje (prašome nepainioti su MMO *Star Wars Galaxies*).

Šnipas taip pat pastebėjo, kad *Fallout 3* kūrėjai *Bethesda* gavo didžiulę pinigų sumą iš jų savininkės, bendrovės *ZeniMax Media*. Įspūdinga 300 milijonų dolerių suma papildė *ZeniMax* biudžetą; nemaža jų dalis skirta finansuoti kompanijos *Bethesda* MMO planus.

Šnipas kilstelėjo antakį, išgirdęs tokias naujienas, kadangi įdomiai susiklostė **Fallout MMO** kūrimo aplinkybės. Licencija priklauso *Interplay*, tačiau ši ją gali prarasti, jeigu nieko nesiims. Ar *Bethesda* darbuojasi prie savo projekto, iš anksto numanydama, kad gaus reikiamą licenciją, ir rengia MMO atitinkamu pavadinimu? Šnipas abejoja. Be to, Šnipui palengvėjo, atskleidus dar vieną faktą: *Bethesda* atidaro padalinį Jungtinėje Karalystėje. Bus paprasčiau šnipinėti: išvengs paros ritmo sutrikimų, nuskridus keletą laiko juostų.

Žaidimas **Max Payne 3** jau yra Šnipo 2008-ųjų metų vasaros geidžiamiausių žaidimų sąraše. Slapti informatoriai praneša, kad *Take Two* atgaivino anksčiau pažabotą projektą, ir kartu su viena jai priklausančių *Rockstar* komandų yra pasiruošę grąžinti pasauliui narsuolį Maxą. Tačiau Šnipas atsisakė laikyti šią informaciją patikima po to, kai tas pats informatorius pranešė, kad kartu bus atgaivintas ir **Duke Nukem Forever.**

Naršant po industrijos darbo pasiūlymų skelbimus (aišku, ne dėlto, kad Šnipas nėra patenkintas savo pareigomis) jis atkreipė dėmesį, jog *World in Conflict* kūrėjai, studija *Massive*, ieško scenarijaus autoriaus. Tarp reikalavimų minimi „potraukis RPG žaidimams“ ir „darbo su tradiciniais stalo RPG patirtis.“ Įžvalgus Šnipas nesunkiai priėjo išvadą, kad *Massive* ketina atsisakyti savo RTS šaknų ir planuoja kurti *fantasy* RPG.

Kaip Šnipas jau minėjo, jis neturi emocijų. Todėl jis tikrai neišvertė savo kiborgo akių sužinojęs, kad *Psychonauts* kūrėjai *DoubleFine* dar nepaskelbė žaidimo **Brutal Legend** PC platformai. Sunku patikėti, kad Timas Schaferis gali atsukti nugarą PC, kurio dėka jis tapo tokiu žmogumi, koks yra dabar. Šnipas netiki, kad Schaferis sugebės taip pasielgti, įvertinant kaip akylai jis yra stebimas. Ar sugebėsi, Schaferi? Ar sugebėsi? Būtinai sušnipinėsime.

Velnio advokatas

Mes nenorime dar daugiau kooperacijos

Co-op tapo nauja *multiplayer* režimų mada. Didžiąją praėjusio dešimtmečio dalį žaidėjai triukšmingai reikalavo kooperacijos režimo žaidžiant kartu, tačiau kūrėjai to vengė, motyvuodami, kad „jo niekas niekada nežaidžia."

Dabar viskas pasikeitė. Paplitus sparčiam interneto ryšiui ir padidėjus jo efektyvumui, vis daugiau žaidimų suteikia galimybę pereiti savo epinį siužetą kartu su draugeliu.

Tačiau pridėti *co-op* vieno žaidėjo režimui yra viena. Visai kas kita, kai tam tikrų kūrėjų religijoje *co-op* suteikiamas Išrinktojo Mesijo statusas: nužygiuojama taip toli, kad tai keičia visą žaidimo koncepciją. Tokie projektai kaip *Kane & Lynch*, *Army of Two* ir *Left 4 Dead* yra sukurti, visų pirma atsižvelgiant į *co-op* ir tik paskui – į įprastinį vieno žaidėjo režimą. Tai dar neištirtos teritorijos, galinčios padovanoti mums visiems vertingų žaidimo savybių.

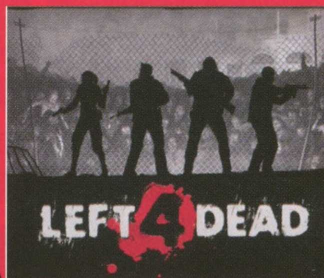
Tačiau šios aukso karštligės metu nukenčia svarbiausi geimplėjaus momentai.

Tą jau teko konstatuoti žaidžiant *Halo 3*. Dėl problemų su *co-op* keliose vietose buvau įstrigęs. Tačiau visa tai menkniekis, palyginus su tuo, kas įvyko viename paskutinių žaidimo epizodų. Vairavau *Warthog* visureigį, o DI valdomas *Arbiter* šaudė ugnimi iš kulkosvaidžio į visus pasitaikiusius. Priešai puolė iš visų pusių. Jis atsidūrė pačiame kovos sūkuryje ir… dieve, atrodo, DI mėgaujasi savo misija. Kaip norėjau pasikeisti su juo vietomis ir perleisti teisę vairuoti DI valdomam žaidėjui! Susierzinau suvokęs, kad visureigio gale ir prie kulkosvaidžio esančio žaidėjo priekyje visas lygis tarsi sprogsta — viename įspūdingiausių iš visų žaidimo epizodų. Kurio, kai žaidi vienas, niekada neišvysi.

Anksčiau *co-op* režimas buvo suvokiamas kaip priedas žaidimui. Dabar jis tapo jo sudėtine ir neatskiriama dalimi. *Halo 3* siūlomas vieno žaidėjo režimas kokybe kartais nusileidžia *co-op* — ne tik dėlto, jog netenki malonumo žaisti su kažkuo, bet ir dėlto, kad šis projektas sukurtas iš anksto mąstant apie bendrą įveikimą. Tačiau žaidime negali buti dviejų šeimininkų. Kažką reikia aukoti.

Pažvelkime į žanrus, kurie iš esmės yra *co-op*. Pavyzdžiui, interneto RPG. Daug kūrėjų bando įdiegti į šią žaidimų rūšį siužetą. Ir niekas nesugeba. Taip yra dėlto, kad siužetas nedomina, kai žinai, jog „kitame laido gale" Tavęs laukia draugai. Sužaisk *Guild Wars* su kolegomis ir įsitikink — visi vieningai balsuoja už klipukų bei scenų praleidimą, nes nori kuo daugiau pabėgioti ir susirinkti visą įmanomą grobį. Sunku atsipalaiduoti pasaulyje, kur visi rėkia „Greičiau!" Jeigu dar daugiau žaidimų iš esmės taps *co-op*, visų magiškų *Stalker*, *Half-Life*, *Planescape: Torment* akimirkų laukia dinozaurų likimas.

Nesu nusiteikęs prieš kooperacinį režimą. Problema kyla tuomet, kai jis tarsi vėžys paplinta nuostabiame vienam žaidėjui skirtame žaidime, gadindamas ir keisdamas jo koncepciją bei ruošdamas užtikrintai mirčiai. Tai vienintelis dalykas, su kuriuo negaliu susitaikyti.



„Kovok kartu arba mirk vienas" — tikėkimės, šis *Left 4 Dead* šūkis nenulems visos PC žaidimų ateities.



Naujausias kooperacinio žaidimo išaukštinimas — *Kane & Lynch: Dead Men.*

DĖMESIO „SPOILERIAI“ HL2 TARO KORTOS PRANAŠAUJA KELIONES IR MEILĘ

Kuria linkme pasuks Half-Life 2?

Ką *gali* pasiūlyti *Episode 3*

Kompanijos *Valve* epizodinių žaidimų planas atnešė serijai vieną nenumatytą priedą – paskalas. *Half-Life 2* epizodų netikėtos pabaigos ir pranašystės suteikia puikų pagrindą įvairiausiems spėliojimams ir aptarimams. To mes čia ir imsimės.

Dėmesio: žemiau pateikiami „faktai“ yra tik tam tikra informacija paremti spėjimai ir niekas netrukdo Tau turėti savo nuomonę.

ILGA KELIONĖ Į ŠIAURĘ

Episode Two pasibaigia, žmonijai iškovojus svarbią pergalę prieš *Combine*. O dabar atėjo metas smūgiuoti kūju: seniai dingusiame ir ką tik atrastame Arktyje tyrinėjimo laive „Borealis“ yra ginklas, kurį daktaras Kleineris apibūdina kaip *„Combine mirtis“*. „Borealis“ buvo pagrindinė įmonės *Aperture Science* pasididžiavimo priežastis — būtent ši kompanija išrado *Portal* šautuvą. Kleinerio teigimu, „Borealis“ tiesiog dingo iš prieplaukos ir nuo tada jo niekas nematė. Galbūt jis dingo dėl mūsų. Galbūt Glados sunaikinimas *Portal* pabaigoje ir beprotiški uraganai tapo šio laivo atsiradimo sustingusioje Šiaurėje priežastimi. Kaip ten bebūtų, pradėk krauti lagaminus — mes keliaujame į Šiaurės Polių.

DAR DIDESNI MŪŠIAI

Valve nuo pat pradžių planavo plataus masto mūšius, tačiau jie buvo pašalinti. Vienas yra aprašytas trumpame rašytojo Marco Laidlaw'o apsakyme — veiksmas vyksta snieguotoje ir apleistoje „Oro kontrolės“ stotyje, kur *Combine* kovoja su pasipriešinimu, dalyvaujant Alyx ir Gordonui.

> *Valve* nuo pat pradžių planavo plataus masto mūšius žaidime *Half-Life 2*

GLADOS PASIILGO TAVĘS

Kai rodomi žaidimo *Portal* titrai, Glados dainuoja: „patikėk, aš vis dar gyva“. Taigi nenustebk, pamatęs ją laive „Borealis“ — laukiančią naujos kompanijos. Mes manome, kad iš pradžių ji Tau padės kovoje prieš *Combine*. Glados yra puiki pagalbininkė, tačiau bauginantis priešas. Susidorojęs su *Combine*, privalėsi išsiaiškinti santykius su ja.

BARNEY VIETOJE ALYX

Ar norėtum atsitempti širdžiai brangų žmogų per pusę pasaulio į karinių veiksmų zoną? Žiauroka perspektyva. Mes taip pat manome, kad Alyx nelydės Tavęs kelionėje Šiaurės Poliaračio link. Nesinervink, vis vien turėsi draugą. Barney nepasirodė nuo *Episode One* laikų… galbūt atėjo metas jam prisijungti?

PORTAL PATIRTIS

Ar *Episode Three* bus *Portal* šautuvas? Vieni kalba: „Taip. Nes jo trokšta visi, nes ištisas žaidimo siužetas žengė milžinišku aplinkkeliu, siekdamas pristatyti mums *Aperture Science* korporaciją ir jos stulbinantį atradimą, nes jis tiesiog smagus.“ Kiti teigia: „Ne. *Half-Life 2* yra tikroviškas žaidimas, o *Portal* šautuvas panaikina bet kokias pretenzijas į tikroviškumą.“ Mūsų redakcijoje jau prasidėjo lažybos. O ką manai Tu?

Ar Alyx pagaliau pasiduos Gordono žavesiui?

KITOS *EPISODE TWO* PASLAPTYS



LAMARRA
Vykstant paskutinei raketos patikrai, Kleineris sušunka: „Matau kovinio užtaiso anomaliją, apytiksliai aštuonių su puse svarų.“ Ar atsimeni epizodą, kada esi ant raketos galiuko? Stebėk Lamarrą. Ji atsiduria raketoje. „Trečiajame Epizode“ mūsų laukia dar daugiau Kleinerio dejonių ir liūdesio.



DINGĘ
Kai nusileisi į *Silo 2*, kambaryje su vortigonu Uriah rasi slaptą kambarį, esantį už didelio rezervuaro. Gali užšokti ant jo viršaus ir pažvelgti į kambarį, kuriame matosi Dharmos simbolis ir kompiuteris su skaičiais. Abu susiję su TV serialu „Dingę“, kuriame yra užuominų į *Half-Life 2*.



GNOMAS
Pačioje pirmoje trobelėje, kur Alyx pirmąkart susisieks su mokslininkais, patikrink arčiausiai laiptų esančią lovą. Po ja bus gnomas. Jeigu sugebėsi jį su savimi gabenti viso žaidimo metu, pelnysi *Rocket Man* apdovanojimą.

Vėl į tarnybą

Battlefield 3

Šnipai praneša, kad netrukus bus pristatytas *Battlefield 3*. Puiki žinia interneto kovų, snaiperiško šaudymo ir malūnsparnių bombardavimo mėgėjams. Kol kas EA tyli, tačiau mes jau nujaučiame, ko laukti iš būsimo projekto.

MODERNŪS MŪŠIAI

Svarbiausias klausimas: kur ir kada vyks žaidimo veiksmas? Mūsų žiniomis, tai šių dienų laikotarpis, kai staiga įsiliepsnoja pramanytas karas tarp NATO ir Artimųjų Rytų Koalicijos. Taigi, paskutinį franšizės žaidimą — su futuristine skraidančia artilerija ir antigravitacinėmis platformomis – gali laikyti nukrypimu. Daugelyje iš aštuonių naujo projekto žemėlapių bus atkurti dideli miestai, galbūt net su priemiesčiais. Ech, smagu būtų pašėlti kokiame Berlyne!

DAR DAUGIAU TINKLO

Nuo *Battlefield 2* laikų DICE kūrėjams didelę įtaką darė įvairūs MMO žaidimai. Nuolat kaupiama statistika ir nauji ginklai pradžiugins patyrusius žaidėjus, tačiau mes tikimės dar daugiau. Pasiruošk gausybei naujovių: galimybėms keisti savo kareivio išvaizdą, priklausančią nuo šarvų ir ginklų. Pradžioje būtinai turėsi pasirinkti veidą, balsą ir bent porą tatuiruočių.

TECHNOLOGIJOS

Konsolių pasaulyje jau seniai laukiama naujo *Battlefield* žaidimo. Gavęs priedėlį *Bad Company*, jis yra kuriamas naujos kartos variklliuko *Frostbite* pagrindu. Pastarasis pasižymi ne tik stulbinančiais matymo atstumais, bet ir pažangiomis deformacijų technologijomis. Visi pastatai gali buti susprogdinti, tiltai – sudeginti, o po sprogimų atsiranda duobės. *Battlefield 3* žada tikrai daug technologinių patobulinimų.

KAS LAUKIA
Šiuolaikinės kariuomenės chaosas vienos geriausių interneto šaudyklių tęsinyje.

KLASIŲ VEIKLA

Kam gadinti idealų savybių rinkinį? *Battlefield 3* nesiruošia keisti tradicinio Snaiperio, Užpuoliko, Mediko, Techniko ir Palaikymo klasių balanso. Nori pasigydyti? Iškviesk Mediką. Nori susprogdinti tanką? Čiupk Užpuoliką ir melskis, kad jis turėtų RPG granatsvaidį.

GINKLAI. DAR DAUGIAU GINKLŲ

Kiekvienam kareiviui reikia ginklo, ir *Battlefield 3* pateiks jų tikrai nemažai — 34 (po lygiai NATO ir Artimųjų Rytų Koalicijai). Norint šaudyti pačiais galingiausiais šautuvais, teks paplušėti. Analogiškai, bus „atrakinami" šarvai, šalmai ir aksesuarai.

ŽAISK KARTU

Kokia yra geriausia *Battlefield 2* savybė? Neabejotinai, atlikti užduotis penkių draugų būryje. Naujame žaidime galimybės dar didesnės: būriai galės suformuoti batalioną. Vadai kaip ir anksčiau galės nusiųsti pėstininkus į priekį ir parūpinti jiems šautuvų, radarų, žvalgybos duomenų ir kartais pasitaikantį artilerijos palaikymą.

INFO
Leidėjas EA
Kūrėjas DICE
Svetainė www.battlefield.ea.com
Pradėk niūniuoti karo dainą jau dabar: visai netrukus sugrįši į frontą, kareivi!

PASIRODYS 2008

Deja, tai dar ne žaidimo vaizdas.



Žaidimo salos viduryje



Vyrukas į ginklų vakarėlį atsineša laužtuvą



GARSENYBĖS
SVEIKI, AŠ ŽAIDIMŲ KŪRĖJAS

Vardas: Ericas Krasnauskas, žaidimų dizaineris, *Mad Doc Software.*

Darbai: *Terminus, Lords of the Realm III, Empire Earth III.*







Kaip patekai į žaidimų industriją?
Koledže žaidžiau *Sanctum.* Susipažinau su jo kūrėjais, todėl, kai universitete reikėjo atlikti praktiką, prisijungiau prie jų. Gavęs diplomą, pradėjau dirbti kuriant žaidimus.

Pastaruoju metu skaitei kokią gerą knygą?
Cryptonomicon.

Jei miške nukrenta medis, ar kyla koks nors garsas?
Žvelgiant iš žaidimų dizaino perspektyvos, jei jo nesimato, jo nėra. Ypač jei projektas arti pabaigos.

HALF-LIFE 2 MODAS

Minerva: Metastasis

Ko gero, geriausias vieno žaidėjo modas šiemet

Ši *Half–Life 2* modifikacija, skirta vienam žaidėjui, jau pasiekė ketvirtą epizodą. Kiekvienas šio žaidimo epizodų yra tarsi pamoka apie vienos mėgėjiškos kūrėjų komandos progresą. Pirmieji du prasidėjo lėtokai, jų tempas svyravo ir trūko veiksmo. Trečiasis ir ketvirtasis tarsi peržengė nematomą duobę ir tapo nuostabiu darbu, prilygstančiu įprastam mokamam žaidimui.

Kažkokiame tamsiame HL2 visatos kampelyje Tavo bevardis veikėjas gauna radijo pranešimus iš paslaptingo šaltinio (galbūt ateivio) *Minerva* apie kovą su bjauriaisiais *Combine. Minerva* pateikia herojui gausybę nurodymų, tarp kurių yra užuominų ir mįslių, nušviečiančių, kas iš tiesų vyksta. Visas bendravimas su *Minerva* vyksta teksto dėka — tai geras sprendimas, vertingesnis už prastą įgarsinimą. Tačiau šiurpoka aplinka yra tik dalis džiaugsmų.

PARSISIŲSK
Mįslės, kova ir dar daugiau *Half-Life 2*

Kur kas įdomesnis yra pats dizainas: lygiai sukurti taip, kad kruopščiai juos tyrinėtum, nuolat judėdamas gražiose aplinkose, spręsdamas nesudėtingus galvosūkius ir intensyviai kovodamas mūšiuose. Vietovės sukurtos originalaus žaidimo pavyzdžiu, tačiau jos nesukelia nuobodulio ar pasikartojimo jausmo. Pati *Valve* padėjo šio modo kūrėjams dėl trečiojo bei ketvirtojo epizodų, ir ši papildoma kompetencija tikrai jaučiama. Žaidimo dizainas tvirtesnis, sukurtas su didesniu pasitikėjimu bei sumaniai manipuliuoja žaidėjo lūkesčiais. Įtampa ir aiškumo jausmas čia tokie, kokiais didžiuotųsi ir profesionaliausiai sukurti žaidimai. ☒



PC GAMER SIUNTIMO VADOVAS
150 MB

DUOMENYS

Svetainė	www.hylobatidae.org/minerva
Reikalingas	„Half-Life 2: Episode One"
Gražus ir turi tikrai puikių savybių	

PARSISIUNTIMO PAGALBA
Pagal siuntimo vadovą nuspręsk, kiek laiko turint lėtesnį ryšį užtruks parsisiųsti nurodytą žaidimą.

‹ RYŠIO VĖJELIS — RYŠIO URAGANAS ›

10 MB	50 MB	150 MB	1 GB
56 k drąsiai	Vargas modemui	Modemas lydosi	Per naktelę



Galaxiki

Įsivaizduok visą galaktiką, kurios planetų pavadinimai, jų dydžiai bei gyventojų istorijos sukurtos internetu. Tai *Galaxiki*, savitas *Wikipedia* variantas, kuriame vartotojai aprašo milijoną žvaigždžių bei jų aplinkinių planetų. Kiekvienas objektas turi savo puslapį, kuriame, gavus prisijungimą, galima įrašyti norimus duomenis. Nori pervadinti planetą savo augintinio vardu? Prašom, rinkis bet kurią. Kaip prisijungti? *Galaxiki* yra išlaikoma iš dovanojimo bei pirkinių galaktikoje, todėl galima nusipirkti kokį objektą žaidimams. Eik į **www.galaxiki.org** ir pasijausk Dievu.

FREEWARE

Plasmaworm

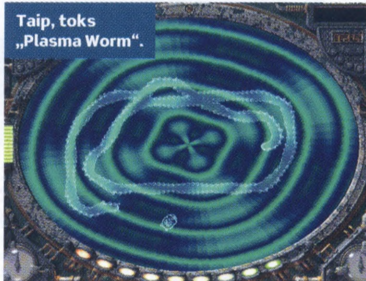
Parazitas kosmoso ir laiko žarnyne

Prisimink klasikinį *Snake*, kur vairuoji vis augančią gyvatėlę, rinkdamas maistą ir vengdamas savo uodegos, ir gausi *Plasmaworm*.

Tiesa, čia viskas kiek kitaip. Šis žaidimas šviečia ir pulsuoja kaip chemikalų fabriko nuotėkos. Tai nėra pigi, greitomis „sumesta" kopija, o žavingas atgimimas spalvų vaivorykštėje ir pykinimą sukeliančiuose posūkiuose.

Plasmaworm mechanika nėra sudėtingesnė nei *Snake*, tačiau žaidimą supanti informacija tiesiog „siautėja". Koks siužetas? Na, Tau tenka „išvaduoti neįtikimumo variklius iš nuklydusių tikimybių". Tampydamas kirminą po žaidimo erdvę, valai vieną iš šių variklių, o atsitiktinės tikimybės yra tarsi žaisliukai: maži lėktuvėliai ir plastikiniai rykliai. Kirminui judėti trukdo įvairios kliūtys bei sienos, o kai kurios vietos pakeičia judėjimo greitį. Viskas taip supainiota, kad net gudriausią įveikimo planą, suraizgius kirminą aplink krūvą kliūčių, sužlugdys vidury kirmino kilpos atsiradusi tikimybė.

Visai šaunus žaidimukas, skirtas rašytojo Douglaso Adamso mėgėjams.



Taip, toks „Plasma Worm".



Geriausias efektas žiūrint į Saulę

PCGAMER SIUNTIMO VADOVAS

2MB

DUOMENYS	
Svetainė	www.digital-eel.com/plasmaworm
Reikalingas	pakantumas psichodelinėms spalvoms
Šlovinga mobiliųjų telefonų *Snake* evoliucija	

PO TRUPUTĮ

Nemokamos japoniškos šaudyklės

Geriausi talentingų Japonijos kūrėjų darbai



DEMOLITION GUNNER

Tai greita vertikaliai slenkanti straigtasparnio šaudyklė. Jei smagu prisminti begalinius sprogdinimus 16 bitų eroje, šis turėtų patikti. Žaidime gali naudoti napalmo bombas bei pagrindinį pabūklą, gelbėjantį greito veiksmo vietose. O tokių vietų netrūksta, nes ekranas staiga prisipildo priešų ir jų šviečiančių atakų. Tik didžiausias susikaupimas padės įveikti šį žvėrį.
www.interq.or.jp/saturn/takuhama/Shooting6.html



SONIC IRONSTORM FATAL ATTACK

Ne, mes nesukeitėme ekrano paveikslėlių. Šis žaidimas kurtas tuo pačiu varikliu, kaip ir *Demolition Gunner*. Tačiau tai glaustesnis ir greitesnis žaidimas, kuriame valdai reaktyvinį lėktuvą. Šįkart napalmo bombų nėra — tik nedidelis šarvų kiekis ir lėtai auganti pabūklo galia. Iš esmės, tai „apkarpyta" ankstesnio žaidimo versija ir tokia primityvi, kokia tik gali būti šios rūšies šaudyklė (o tai daug ką pasako).
www.interq.or.jp/saturn/takuhama/Shooting8.html



IWANAGA

Šis... keistas. Tai lyg ir slenkanti šaudyklė, tačiau tokia nėra. Valdai nedidelį ginkluotą padarą ekrano apačioje, tačiau jis nėra labai gudrus, nes vienu metu judėti ir šaudyti negalima. Šaudant atsiranta taikinys, tačiau herojus sustoja kaip įbestas, tad šaudyti priešus įmanoma tik pačiam esant saugioje pozicijoje. Laimei, galima nukauti daugelį artėjančių šovinių, todėl judėti teks nedažnai.
tokyo.cool.ne.jp/itako-rider/game.html



BLUE WISH RESURRECTION

Nuo pat pirmos sekundės *Blue Wish Resurrection* yra absurdiškai intensyvus. Esame įpratę tokiuose žaidimuose sutikti nepaliaujančias priešų bangas, tačiau čia piktadarių srautas tiesiog nenutrūksta. Labai greitas, labai sproginėjantis, labai intensyvus — super smagu. *Blue Wish* veikia ir *Windows Vista* sistemoje. Tai malonus siurprizas, nes kol kas tokie žaidimukai „nelabai nori draugauti" su naująja *Microsoft OS*.
snipurl.com/1rp7q

MACHINIMA

Filmukai sukurti iš žaidimų

COMBINE NATION: EPISODE TWO

Kodėl verta pažiūrėt? Įsivaizduok TV serialą apie policininkus, sumaišytą su juokinga „biuro" situacijų komedija, tačiau apie *Half-Life 2 Combine* karius. Animacijos sukurtos kur kas kokybiškiau nei gali pasigirti daugelis *machinima* filmukų. Kiekvienas epizodas pasakoja garbingų *City 17* gynėjų istorijas.



1 MEILĖS MAŠINA
Tai *Charles Brand*, vyriausiasis inspektorius. Jam labai patinka mašinos.



2 SKANERIŲ SARGAS
Suradęs sugedusį skanerį *Betę*, jis prisiekia kruvinai atkeršyti. Bet pirmiausia...



3 ROBOEUTANAZIJA
Meniškame šešėlyje užmigdomas pažeistas skaneris. Kulkomis.



4 PERSMEIGTAS
Planuotas kerštas nepavyksta, kai vortigonas pasinaudoja galimybe pabėgti.

PCGAMER SIUNTIMO VADOVAS

297MB

DUOMENYS	
Svetainė	www.litfusefilms.com
Reikalingas	„Media Player"
Juokinga, gražu ir kokybiškai sukurta	

Kaip daryti puikius ekrano paveikslėlius

Čia aš netoli Černobylio. Oras buvo šlykštus

D-I-Y
Paveikslėlių mokslas

KO PRIREIKS?

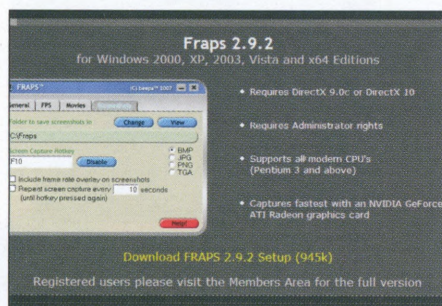
Įgūdžiai vidutiniški
Trukmė tiek, kiek nori

KOKIOS PRIEMONĖS?

- Rimtas PC, nes gražiems žaidimams reikia galios
- **Vaizdų įrašymo programa. Mes naudojam *Fraps* iš www.fraps.com**
- Aštri akis, nes meniško parametro nustatymuose nėra

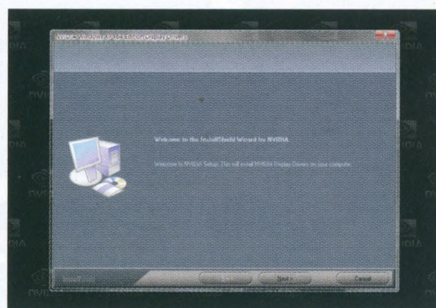
PRODUKTŲ DERLIUS

- Čia rasi visas 3D tvarkykles ir programas: **www.guru3d.com**
- Būtiniausi *Oblivion* modai: **www.uesp.net/wiki/Oblivion: Must_Have_Mods**
- Konsolių komandos gidai ir kita pagalba: **www.tweakguides.com**



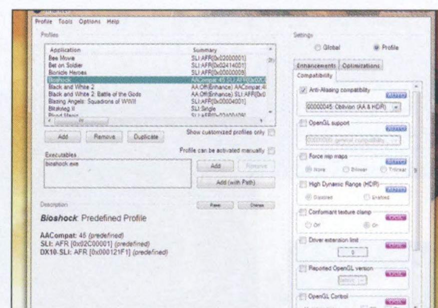
01 GRIEBK PROGRAMĄ

Patogios ir patikimos įrašymo programos ilgai ieškot nereikia — *Fraps* puikiai tiks. Ji maža, lanksti ir vos pastebima žaidžiant. Priskirk įrašo funkciją patogiam klavišui — *CapsLock* puikiai dera prie WASD valdymo (tik nesumaišyk su jokiais žaidimo valdymo klavišais). Taip pat verta nusistatyti įrašo sustabdymo funkciją: tikrai nereikia kelių gigabaitų filmo, užpildančio kietąjį diską vien dėlto, jog priskyrei įrašo funkciją prie šuolio žaidime klavišo. Retais atvejais, kai *Fraps* neveikia, gera alternatyva yra *Taksi* (taksi.sourceforge.net).



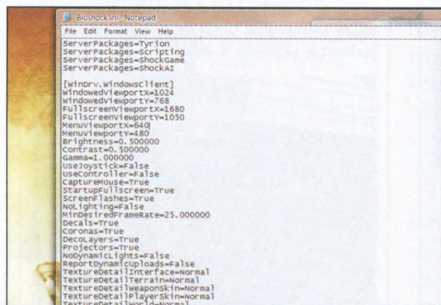
02 ATNAUJINK TVARKYKLES

Apčiuopiamas skirtumas retai pasitaiko, tačiau kartais, atnaujinus tvarkyklę, pasitaisys tekstūros klaida, pagerės kadrų sekos dažnis ar suderinamumas su *anti–aliasing* (išlyginimo) bei kitomis savybėmis. Be to, „nulaužtos" tvarkyklės, tokios kaip DNA, NGO ir *Omega*, gali padėti pasiekti dar geresnį kokybės ir našumo balansą. Šios tvarkyklės sudarytos iš geriausių senesnių ir naujesnių versijų dalių, turi gražias valdymo sąsajas, jose pašalintos keistos, problemas keliančios eksperimentinės savybės. Šias tvarkykles rasi www.guru3d.com ir kitose svetainėse.



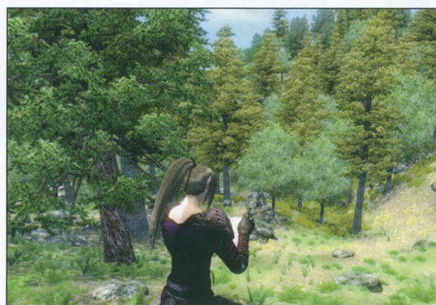
03 RAKTAI NUO GROŽYBIŲ

Šiuolaikiniai vaizdų generavimo metodai ir, tebūnie ištarta, *Windows Vista*, kartais „užrakina" *anti–aliasing* savybes. Tokie atvejai pasitaiko *Rainbow Six Vegas*, *Oblivion* bei *BioShock* žaidimuose. Keista, jog AA atrodo lyg prabanga, kai iš tiesų jis labai reikalingas. Laimei, *nHancer* (*nVidia* plokštėms) ir ATI *Tray Tools* (ATI plokštėms) suteikia galimybę tam tikrais atvejais įjungti AA, priskiriant techninės įrangos profilius žaidimams. Vėlgi, www.guru3d.com padės rasti šiuos įrankius.



04 ŠEIDERIŲ NUBLOKŠTI

Kam nusistatyti maksimalų detalumą, jei galima per kelias sekundes su *Notepad* parinkti dar geresnius parametrus? Paieškok derinimo gidų bei žinučių forume, skirtų išpausti iš žaidimo variklio viską, kas įmanoma. Reikia ieškoti kosmetinių detalių nustatymų, tokių kaip aktorių ir aplinkos tikslumas, minkšti ir savaiminiai šešėliai bei tekstūrų suspaudimas realiu laiku. Painu? Nesibaimink. TweakGuides.com ir kitos svetainės padės Tau išsiaiškinti galimybes, „perkąsti" žargoną ir nuolat atsinaujinti.



05 MODŲ GALIA

Nebūtina sekti kūrėjo pėdomis ir leisti žaidimui švelniai elgtis su savo PC. Dabar, kada gausu didelės RAM talpos vaizdo plokščių, vis daugėja pačių žaidėjų sukurtų tekstūrų bei šeiderių atnaujinimų. Daugumos tokių modų įdiegimas labai paprastas, pakanka pakeisti didesnę ar mažesnę žaidimo failų dalį. Kol kas daugiausia tokio dėmesio susilaukė *Oblivion*. Nuėjęs į devnull.devakm. googlepages.com/ totoworld svetainę rasi nemažai tekstūrų patobulinimų. Aktreipk dėmesį, kad kai kurie iš jų tiesiog milžiniški — net 756 MB plokštės gali jais „paspringti".



06 REZOLIUCIJOS SVERTAI

Ar po visų šių derinimų žaidimas netapo skaidrių šou? Deja, Tavo PC nėra varomas nedideliu atominiu reaktoriumi ir negali sklandžiai veikti, rodydamas maksimalias grožybes. Nieko baisaus. Ekrano paveikslėlius turbūt vis tiek teks mažinti, todėl gali nesibaimindamas sumažinti rezoliuciją, palikdamas visus specialiuosius efektus. Net jei Tavo monitorius privalės pats „ištempti" rezoliuciją, ekrano paveikslėliai liks nurodytų matmenų. Tai kompensuos viso ekrano išlyginimo apkrovimą lėtesniuose PC.



```
F1=god
F2=ghost
F3=teleport
F4=igbigbucks
F5=killspawns
F6=slomo
|
F7=
F8=QuickSave
F9=QuickLoad
F10=
F11=
F12=
```

07 PASINAUDOK KODU

Daugelyje žaidimų yra slaptos komandos, suteikiančios galimybę pilnai valdyti veiksmą ir kameros padėtį. Žaidimuose, naudojančiuose kompanijų *id* ir *Valve* variklius, šias komandas galima įsijungti aktyvavus kūrėjų konsolę. *Source* variklio žaidimuose reikia rinktis *Options > Keys > Advanced* ir žaidžiant paspausti „˜" klavišą (virš *Tab*). *Id* variklio žaidimuose paprastai naudojamas tas pats klavišas arba „*Ctrl + Alt +* ˜" kombinacija. Kituose žaidimuose šios komandos paslėptos *.ini* failuose. Pavyzdžiui, *BioShock* žaidimo kataloge *BioShock/ Builds/ Release* susirask *DefUser.ini* failą, atsidaryk jį su *Notepad* ir surašyk paveikslėlyje nurodytus pakeitimus.



08 PAŠALINK SĄSAJĄ

Išjunk žaidimo vartotojo sąsają ir gausi puikius žaidimo vaizdus be jokių informacinių laukelių. *Source* žaidimuose pirmiausia įjunk kodus, įvesdamas „sv_cheats 1" konsolėje, tuomet surink „cl_drawhud 0". *WoW* yra labai patogi kombinacija *Alt + Z*. *Guild Wars* dar paprasčiau: laikyk *Shift*, spausdamas *PrintScreen*, ir paveikslėlis išsisaugos be sąsajos. *Oblivion*, kuriame naudojamas įprastas konsolės klavišas, įvesk komandą „tm". Daugiau galimybių išjungti sąsajas rasi **www.tweakguides.com**.

PATARIAM
Naudok plačiaekranį formatą, net jei monitorius toks nėra. Šio formato vaizdai intensyvesni bei reikalauja mažiau resursų nei pilnas 4:3.



09 NUSITAIKYK

Iš anksto žinok, kokio tipo paveikslėlio Tau reikia. Veiksmo? Peizažo? Portreto? Dramos? Atidžiai ieškodamas to, ko reikia, dažniau surasi ką nors unikalaus. Patarimai realioms fotografijoms tinka ir žaidimams: išsidriekęs peizažas gražiai atrodys, jei arčiau matysis koks nors objektas, taip suteikdamas gilumo. Teisingas kadro parinkimas tuštoką ekrano paveikslėlį gali paversti puikiu veikėjo eskizu ar nuotaikos paveikslu: pasistenk pastatyti veikėjus per vidurį bei gerai apšviestoje vietoje.



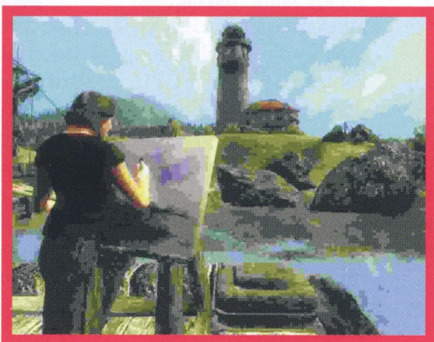
10 SLAPTA KAMERA

Visos komandų konsolės neturi dieviškos galios atskirti Tavęs nuo pasaulio, kurį nori įamžinti. Kartais dėl gero paveikslėlio reikia išties pavargti: išjungti kodus ir viską atlikti sudėtingesniu būdu. Tik mūšio įkarštyje, rūkstant ginklo dūmams ir iš už kampo šmėžuojant priešams, gimsta geriausi ekrano paveikslėliai. Kitais atvejais tenka ilgokai palūkėti, tarkim, stebint *City 17* peizažą ir laukiant, kol Straideris atsistos norima pozicija.



11 BANDYMŲ METODAS

Visuomet gražiausiai atrodo netikėtos, sekundės dalį trunkančios akimirkos. Tad būk nuolat pasiruošęs staigiai spausti įrašymo klavišą. Tuo pat metu nerpersistenk užpildyti kietojo disko. Kur kas saugiau yra sustabdyti ar sulėtinti veiksmą, naudojant konsolės komandas — „host_timescale 0,2" *Half-Life 2* atveju — ir turėti daugiau laiko bei užfiksuoti mažiau, bet vertingesnių paveikslėlių.



12 SUSPAUDIMO BLOGYBĖS

Užpildyti kolekciją po 5 MB užimančiais ekrano paveikslėliais yra blogai, tačiau dar blogiau yra suspausti paveikslėlius tiek, kad pradingtų visas derinimų ir naudotų technikų žavesys. Naudojant teisingus suspaustus formatus, pavyzdžiui, *jpeg*, galima perpus sumažinti paveikslėlių dydį, nesugadinant paties vaizdo. Naudojant neteisingai, suspaudimas gali puikiai „pagautus" pikselius paversti nereikalingomis šiukšlėmis. Viskas priklauso nuo nustatymų.

Žaidimų šlovė

Žaidimų dizaino klasika

Grobio švytėjimas

Rudens pradžioje *BioShock* ir *Thief* forumuose kilo didžiulės diskusijos. Gerbėjai nesutarė dėl specifinės šių žaidimų savybės, kartais aptinkamos ir kituose darbuose. Tai grobio švytėjimas.

Tikrai teko matyti, kai svarbūs žaidimo pasaulio objektai yra išryškinami savo šviesa, spindesiu ar žybsėjimu. Tai naudingas ženklas galbūt painioje aplinkoje. Žaidimuose mes įpratę prie tokių ženklų: niekas nesitiki, kad kiekvienas *World of Warcraft* daiktas bus naudingas, tačiau iškart aišku, kad vyrukas su šauktuko ženklu virš galvos gali kažką pasiūlyti. Iš tiesų, juk taip veikia žaidimai? Jie pasako, kas yra svarbu, kad galėtum sau žaisti. Tikrai?

Ne visai. Tai netinka, jei bandai sukurti „įtraukiantį simuliatorių".

Žaidėjai, prieštaraujantys grobio išryškinimui, žaidimuose nori tam tikro grynumo. Jų manymu, sudėtingame pasaulyje išryškinti objektai mažina įsitraukimą ir verčia pasijausti kaip senais laikais, kuomet viskas buvo kur kas paprasčiau. Jei esi vagis ar povandeniniame mieste paklydęs vyrukas, turėtum pats surasti reikiamus daiktus be tokios akivaizdžios pagalbos. Jei ant židinio stovi aukso skrynelė, be abejo, žinosi, jog ten bus grobio. Kūrėjams reikia pasitelkti savo įgūdžius, nuosekliai kuriant tokius objektus ir aplinkas, o ne pasikliaunant tokiais primityviais triukais.

Tokios kritikų kalbos. *Half-Life 2* yra puikus minėto dizaino pavyzdys: jokių švytinčių užuominų, bet daugybė objektų, kuriuos lengva atpažinti ir naudoti.

Tačiau koks bebūtų įtraukiantis „nepažymėtas" pasaulis, visuomet lieka rizika, jog žmonės pasiklys ir nesugebės suprasti šio vientiso, bet neaiškaus pasaulio. Todėl *BioShock* žaidime galima pačiam įjungti grobio ar svarbiausių objektų švytėjimą. Grobio švytėjimas — tai skonio ir pomėgių reikalas.



Ne viskas auksas, kas auksu žiba

EKSPERTAI PATARIA LUSTAI IR LUSTŲ RINKINIAI

Procesorių stovykloje viskas nuolat keičiasi (išskyrus verslą)

Mes tikimės, kad PC Gamer skaitytojas nesibaimins nuimti savo PC korpuso šoną ir mokės bent įstatyti naują vaizdo plokštę. O galbūt ir nuodugniai patikrinti visą sistemą ir sutvarkyti sugedusį atminties lustą.

Plačiau papasakosime apie *Intel* ir AMD ruošiamus procesorių ir lusto rinkinių serijų atnaujinimus bei įvertinsime naujausių silicio smegenų privalumus ir naudą mūsų įrangai.

Pirmiausia, *Intel.* Sunku patikėti, kad vos prieš 18 mėnesių idėją panaudoti *Intel* lustą žaidimams skirtame PC atrodė juokinga. *Athlon 64* aušinamas geriau, spartinamas („užturbinamas") labiau ir galėjo pasiūlyti efektyvesnį dviejų branduolių našumą žaidimams.

Paskui sulaukėme *Intel* atsako — *Core 2* serijos, po kurios viskas pasikeitė. Joje buvo naudojami trumpesnių, tačiau platesnio diapazono instrukcijų konvejeriai: vieno takto metu pradedama daugiau operacijų, o jos atliekamos per mažesnį taktų skaičių. Šios serijos procesoriai iš pat pradžių buvo konstruojami dviejų branduolių pagrindu. Sujungus porą tokių procesorių, pasaulį pradžiugino keturių branduolių technologijos stebuklai. Vienu ypu *Intel* sugebėjo sunaikinti dešimt metų AMD kauptą žaidėjų palankumą.

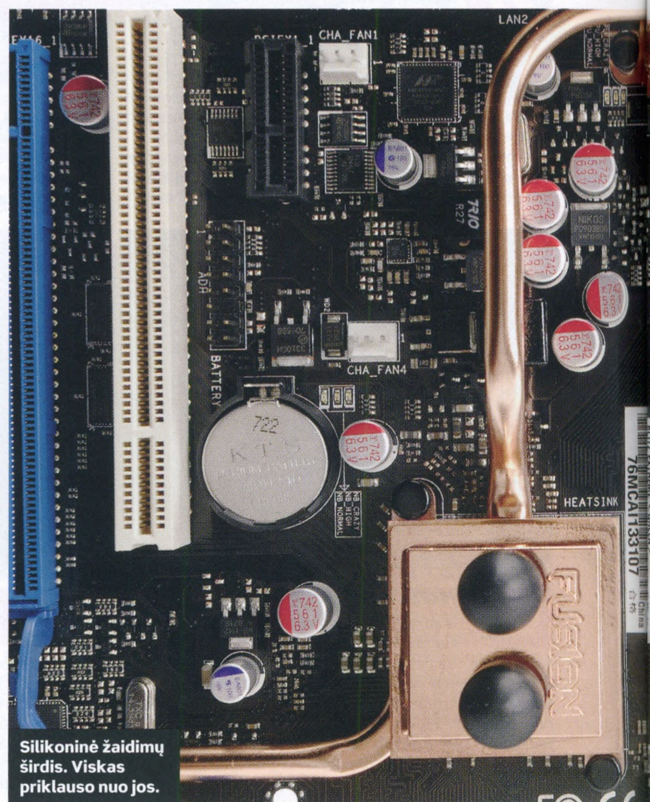
Nuo *Core 2* pasirodymo serija buvo keliskart atnaujinta. Prieš kelis mėnesius pristatytas 1333 MHz sisteminės FSB magistralės dažnių palaikymas, kurį užtikrina naujausi *Intel* P35 ir X38 lustų rinkiniai. Be to, šie lustai suvartoja mažiau energijos nei pirmieji *Core 2* serijos gaminiai, ir kadangi *Intel* procesorių dažnį tiesiogiai lemia sisteminės magistralės dažnis, jie gali labai patikti „užturbintojams". Be to, jiems nereikia milžiniškų aušintuvų.

Prieš Kalėdas laukiama dar vieno, žymiai didesnio *Core 2* serijos atnaujinimo, nes žada pasirodyti *Wolfdale* ir *Yorkfield* procesoriai. Po šiais kodiniais pavadinimais slepiasi atitinkamai dviejų ir keturių branduolių *Intel* naujos kartos procesoriai. Tarp svarbiausių architektūrinių pakeitimų platesnė *level 2* sparčioji *cache* atmintis — iki 12 MB *Yorkfield Extreme Edition* versijoje, vietoje 8 MB šiuolaikinių keturių branduolių lustuose.

Dar svarbesnis yra *Streaming SIMD Extensions 4* (SSE4) inovacinis komandų rinkinys. Šiame visiškai naujame rinkinyje yra 47 komandos, specialiai skirtos gerinti daugialypės terpės programų našumą. Tai vaizdo redagavimas, filmų atkūrimas ir, žinoma, žaidimai. Jo dėka pavyksta supaprastinti dažniausiai atliekamas operacijas, ypač skaičiavimus su slankiuoju kableliu bei CPU ir GPU duomenų apsikeitimą.

Vienu ypu *Core 2* panaikino dešimt metų AMD kauptą žaidėjų palankumą

Nauja *Core 2* procesorių karta veiks 1333 MHz sisteminės magistralės dažniu ir bus palaikoma esamos kartos P35 ir X38 motininėmis plokštėmis. Žinoma, X38 iš šių dviejų yra brangesnė. Tai *high-end* klasės motininė plokštė, *Crossfire* režime savo plačiajuostės *PCI Express 2.0* magistralės dėka palaikanti dvi visu pajėgumu veikiančias vaizdo plokštes. Šios dvi plokštės palaiko DDR3 tipo atmintį, tačiau jeigu neketini rimtai „užturbinti", Tau turėtų pakakti DDR2. DDR3 kaina kol kas nepasiteisino.



Silikoninė žaidimų širdis. Viskas priklauso nuo jos.

AMD neskuba reaguoti į *Intel* veiksmus. Mes vis dar laukiame naujų *Phenom* procesorių su *Agena* branduoliais. Deja, *Athlon 64* įpėdinis vis dar nepasirodė, ir pirmosios lusto versijos, skirtos serveriams (*Barcelona*), apžvalgos liudija tai, kad našumas nėra toks, kokio tikėjosi AMD.

Pats *Phenom* yra artimas *Athlon 64* ir turi kelis pataisymus, atkartojančius *Intel* pastangas tobulinti *Core 2* seriją. Jie, iš esmės, lemia išankstinio duomenų išrinkimo lustui būdą, padidinantį jo efektyvumą 5–50 %.

Pagrindiniai AMD pranašumai išlieka tie patys: įdiegtas atminties kontroleris ir mažos laukimo trukmės, sąveikaujant branduoliams. Tačiau dviejų arba net keturių branduolių atveju *Intel* lustų rinkinių sisteminės magistralės dažnio padidinimas užgožia šiuos privalumus. Kalbant apie sprendimus,

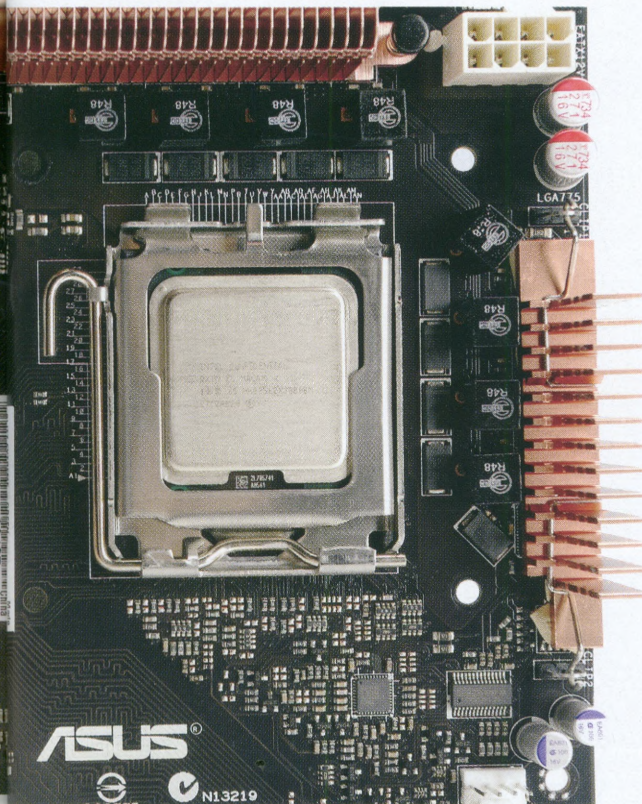
SYSTEM INFO

› KODĖL ESI ČIA? Girdėjai, kad AMD ir Intel rengia savo lustų serijų atnaujinimus. Nežinai, kaip Tau reaguoti.

› SKAITYTI AR NE? Net jeigu neketini atnaujinti savo PC, turėtum žinoti apie naujas lustų branduolių technologijas.

PCGAMER ŽAIDĖJO ŽODYNAS

FSB arba sisteminė magistralė › dvikryptė duomenų magistralė, kuri perduoda elektroninį informacijos signalą tarp *Intel* procesoriaus ir kitų įrenginių (RAM, vaizdo plokščių magistralių, kietųjų diskų, BIOS). AMD tokią magistralę vadina *Hypertransport*.
Penryn › Naujas *Core 2* serija, skirta nešiojamų kompiuterių lustams, nors nešiojami kompiuteriai, stacionarūs PC ir serveriai naudoja tą pačią architektūrą.
Nehalem › Šie nauji *Intel* lustai pasirodys 2008-aisiais, bus gaminami naudojant naują mikroarchitektūrą bei turės įdiegtus atminties kontrolerius.
SIMD › (*Single Instruction Multiple Data* — pavienė instrukcija, daug duomenų). Kompiuterinių skaičiavimų principas, leidžiantis paraleliai apdoroti panašius duomenis ir taip supaprastinantis šį procesą.
DDR3 › Šiuo metu labai prabangus atminties variantas, šis DDR2 įpėdinis taps privalomu kitais metais. Jo prireiks *Intel* didelių taktinių dažnių lustams, reikalaujantiems milžiniškų duomenų srautų greičių.
PCI Express 2.0 › Nauja PCI-E versija, užtikrinanti dar didesnį pralaidumą. Nebūtina žaidėjams, tačiau pravers naudojantiems dvi vaizdo plokštes.



susijusius su aštuonių branduolių procesoriais serveriams, pranašumą turi AMD. Tačiau šiuo metu sunku numanyti, kaip AMD ketina susigrąžinti žaidėjų palankumą.

Dar svarbiau *Intel* kompanijai yra tai, kad AMD tik pereina į 65 nm technologinį procesą, o nauji *Core 2* serijos procesoriai jau bus gaminami pagal 45 nm technologinį procesą — paprastam vartotojui tai reiškia mažesnę suvartojamą energiją ir potencialiai didesnius taktinius dažnius.

Tačiau turime gerų naujienų ir AMD gerbėjams. Net jeigu jie negalės lygiais konkuruoti su *Core 2* lustais, nauji keturių branduolių *Phenom* procesoriai bus sąlyginai nebrangūs — kaip savo laiku X2900HD vaizdo plokštės. Antra, naujas RD790 motininės plokštės lustų rinkinys žada tapti tikra „užturbintojo" svajone: ji suteikia galimybę padidinti net grafinių lizdų maitinimo įtampą, todėl atskiras šešių kontaktų maitinimas vaizdo plokštei nebus būtinas.

Dar viena įdomi naujiena. AMD paskelbė, ketinanti pardavinėti *trijų* branduolių stacionarių PC procesorius, tokiu būdu užpildydama dviejų ir keturių branduolių lustų kainų diapazono spragą. Mes labai pasistengsime išsamiai a pžvelgti *Phenom* artimiausiu metu, tačiau kol kas belieka tik spėlioti. Net jeigu skeptikai yra teisūs, ir *Intel* išlaikys jai priklausančią našumo karūną, AMD „nurašyti" kol kas yra per anksti: 2008 metų pabaigoje žadama pristatyti visiškai naują architektūrą, fantastiškai skambančio *Bulldozer* branduolio pagrindu.

KAS TOLIAU?

› Atnaujink savo CPU — *Intel* procesorių kainoms neseniai sumažėjus net 500 Lt, CPU susitvarkys, ko gero, su visais šiuolaikiniais žaidimais, esant didžiausiems nustatymams.

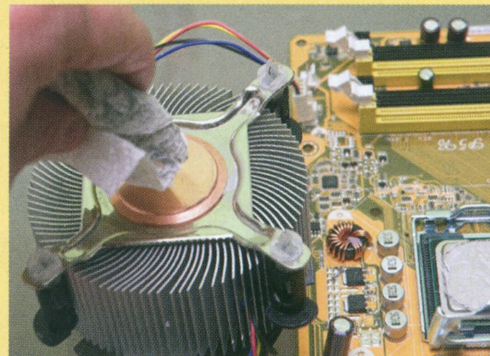
›Pradėk spartinti. Jeigu susiduri su savo esamos *Core 2* sistemos našumo problemomis, nekeisk jos, tiesiog paspartink ją.

SPECIALISTŲ PAMOKOS

Kaip... Pakeisti procesorių



1 Parodysime kaip teisingai išimti savo seną CPU, įstatyti naują ir pradėti jį spartinti. Pateiksime iliustruotų pavyzdžių, parodančių, kiek terminės pastos naudoti. Visų pirma, išimk seną aušintuvą — tą galima atlikti keliais būdais. *Intel* šeimos aušintuvui reikės atsuktuvo laikančioms kojelėms atlaisvinti. AMD naudoja paprastesnį tvirtinimo būdą. Atlik viską tvirtai, bet švelniai.



2 Dabar išimk CPU, atlaisvinęs metalinę rankeną ir švelniai išimdamas ją. Tavo naujas CPU į lizdą gali buti įstatytas tik vienu įmanomu būdu — pasistenk nepažeisti aplinkinių kojelių. Jeigu naudoji tą patį radiatorių, nepamiršk išvalyti jo pagrindo nuo senos terminės pastos su minkšta servetėle ir, jeigu turi, specialiu išoriniam naudojimui skirtu alkoholiu.



3 Dabar uždėk ploną naujos terminės pastos sluoksnį ant savo naujo CPU viršaus. Netepk per daug. Šiuo atveju daugiau — tikrai nereiškia geriau. Jeigu uždėsi per daug arba per mažai, susidursi su šilumos skleidimo problemomis. Reikia plono sluoksnio, beveik permatomo. Patepti gali, naudodamas seną kreditinę kortelę. Dabar sumontuok radiatorių ir darbas baigtas.

HELLGATE LONDON

Kita stotelė — apokalipsė

Hellgate širdyje tyko didžiulis, beveik visa apimantis nusivylimas. Šį nusivylimą sukelia keistas žaidimą įkvėpusių žanrų mišinys. Tai pirmojo asmens šaudyklė, primenanti *Half-Life* bei *Call of Duty* ir kartu paprastas veiksmo RPG, tokias kaip *Diablo*.

Teoriškai, tai turėtų tapti vienu didžiausių mūsų laikų malonumų: kelti herojaus lygį, tobulinti ginklus bei daiktus įtemptoje ir žiaurioje veiksmo žaidimų aplinkoje.

Tačiau šiame žaidime tratini guminiais ginklais riebius zombius ir kresnus demonus, kol jie sprogsta konvulsyviais kraujo ir nepaaiškinamo grobio fontanais. Tai žaidimas, kuriame beveik kiekvienas paprastas judesys atrodo išpūstas, pats paprasčiausias žiaurumas neįspūdingas, o sutinkami žmonės kalba labai prastu akcentu.

Tačiau ne viskas taip blogai. *Hellgate* yra keistai intriguojantis. Jo veiksmas vyksta tolimoje ateityje, kada nešiojami *Tesla* generatoriai ir asmeninės teleportacijos prietaisai yra įprasti dalykai, o Londoną per milžinišką portalą užplūdę demonai. Londono metro — paskutinis žmonijos prieblogstis, nes: a) jis yra po žeme, ir b) jį pastatė paslaptingas ordinas. Visiems žinoma, kad metro yra visiškai priešinga vieta, kurioje pradingsta žmonijos humaniškumas, tačiau kol kas šį faktinį netikslumą atleisime.

Hellgate sukuria žavų pirmą įspūdį.

Hellgate yra keistas žaidimas dėl įvairių priežasčių. Pirmiausia, tai netipiškas vieno žaidėjo režimo bei MMO mišinys. Galite vykdyti pagrindinį kvestą vienas arba kartu su kitais žaidėjais internete.

Antra, daugelis žaidimo papildomų misijų ir vietovių generuojamos atsitiktinai. Norėdami nusigauti į vieną konkrečią vietą, portalo dėka galite atsidurti visai kitame matmenyje. Tokių atsitiktinių vietų radimas yra dalis *Hellgate* malonumo. Smagu žinoti, jog po kelių sekundžių Tave apipils ypatingos gėrybės.

Todėl neverta praleisti galimybių atsikratyti demonų kanalizacijose. Nes šiame atsitiktinai generuojamame pasaulyje antro tokio šanso gali ir nebepasitaikyti.

Hellgate sukuria žavų pirmą įspūdį. Pradedate vienišas apleistame skersgatvyje. Miestas suniokotas: tušti pastatai ir jų rūsiai papuošti šviečiančiomis lervinėmis žymėmis. Virš galvos sklando keisti dirižabliai. Priešais šliurina zombiai.

Ir tuomet Tu pajudi. Ir esminė *Hellgate* problema tampa aiški.

Mini apžvalga

Londoną užplūdo demonai. Užmušk juos. Paimk jų daiktus.

- ☑ Ugnis +3
- ☑ Siera +7
- ☑ Pelenai +6
- ☒ Linksmi Londono gyventojai

Įtraukiančios RPG šaknys, pagadintos nerangia kova ir judėjimu.

IŠSKAIDYTA

„Tikras klasių veiksmas“



ENGINEER Mėgiamiausia klasė yra šis techninis burtininkas, konstruojantis nuotolinius dronus ir droidus, už jį atliekančius purviną darbą, kol šis stovi atokiai su ilgo nuotolio ginklais.



BLADEMASTER Kam naudoti vieną kardą, jei galima turėti du? Tai artimos kovos monstras.



EVOKER Dvi geležinės pirštinės yra personažo „magijos kaupimo daiktai“, suteikiantys galimybę daryti daug magiškos žalos. Tai *Hellgate* ateities magas.


Hellgate London požemiuose vyksta riaušės.


Daugelyje kvestų tenka surasti įvairių demonų kūno dalis.

Šiandieninės pirmojo asmens šaudyklės yra nuostabūs dalykai. Tai stulbinantys kovos varikliai, pripildyti galingais ginklais ir šlovinga griovimo jėga. Žaisti *Call of Duty 4* ar *Half-Life 2* — reiškia įsitraukti į nepriekaištingai sukurtas veiksmo scenas ir tobulai apskaičiuotą žiaurumą. *Hellgate* bando rasti aukso vidurį tarp tokių žaidimų bei *Diablo* stiliaus veiksmo RPG, kur pragaro padarų kapojimas „groja antru smuiku" po veikėjo tobulinimo. Iš šešių *Hellgate* klasių dvi akivaizdžiai yra skirtos FPS žaidėjams — tai *Marksman* („šaulys") ir *Engineer* („inžinierius"). Tačiau problema tokia: šaudymas *Hellgate* žaidime primena laistymą su vandens šlanga. Kai žaidi su šiomis klasėmis, beveik nesijaučia, jog šaudai ginklu. Nėra jokios kinetikos, jokio grįžtamojo ryšio.

Viskas todėl, kad *Hellgate* ginklai nėra tie kulkosvaidžiai ir raketsvaidžiai, prie kurių esame įpratę. Elektrinius snaiperių šautuvus čia rasi šalia nešiojamų kovinių bičių avilių, o keistas plazmos žarnas galima sujungti su kabliais ar kriketo lazdomis. Tokie ginklai turėtų būti puikūs, suteikiantys naujas galimybes, lyginamas net su *Half-Life 2* gravitacijos ginklu. Tačiau taip nėra — tokie ginklai neturi įspūdingesnių dalelių efektų ar įdomesnių žiaurumo galimybių.

Tačiau nepamanyk, kad *Hellgate* nėra šiurpuliukų. Jų yra, tačiau tokie išgyvenimai daugiausia susiję su ginklų tobulinimo būdų paieškomis. Šiaip žaidimo nuotykiai nėra patrauklūs, trūksta įtemptų kovų smagumo. Dėl to kenčia ir magiškos klasės, *Evoker* („žadintojas") ir *Summoner* („iškvietėjas") — abu burtininkai. Pirmasis koncentruotas į gryną žalą, antrasis — į demonų valdymą. Jų įprastoms atakoms reikalingi „susitelkimo daiktai" — kristalai, kaupiantys energiją —, tačiau jie veikia kaip plazmos patrankos.

Dar blogiau, kai žaidi su kardais mojuojančiomis artimos kovos klasėmis. *Bladesmith* („kalvis") (greitos pjautynės abiem rankom) bei *Guardian* („globėjas") (su žalą sugeriančiu skydu) didžiąją laiko dalį malasi tarp *Hellgate* piktadarių legionų. Problema ta, ▶


GUARDIAN Tradicinis „tankas", dėvintis šarvus ir turintis smūgius sugeriantį skydą.


MARKSMAN Artimiausia šaudyklėms klasė, naudojanti rikošetuojančius šaudmenis, granatas ir kartais — išsikviečiamą oro ataką.


SUMMONER Kovok prieš demoną su demonu — toks šios klasės šūkis. Gali iškviesti savo zombių armiją purvinam darbui atlikti.

HELLGATE LONDON


Reti monstrai (auksiniais pavadinimais) turi geriausią grobį.




Spalvingas švytintis demonų šou.

▸jog visa kova tėra kairiojo pelės mygtuko laikymas ir kelių klavišų spaudinėjimas specialiems veiksmams atlikti (atakoms skydais, labai galingiems mostams) tol, kol iš priešų pabyra daiktai. Net nukautieji priešai krenta visai neįspūdingai: grubios, iš anksto sugeneruotos animacijos vietoje šlovingai chaotiškos *ragdoll* fizikos, prie kurios jau esame įpratę.

Nors su personažų klasėmis ir nėra taip smagu žaisti, jos bent jau skirtingos. Jaučiasi, kad kiekvienai skirtas savitas vaidmuo, ir nuoširdžiai manau, jog žaidėjai praleis valandas, derindami ir kombinuodami klasių galimybes grupių kovai internete. Jau dabar inžinieriaus orbitinės atakos galimybė (jis gali nurodyti vietovę, kuri po kelių sekundžių bus susprogdinta) puikiai veikia kartu su globėjo patyčiomis, priviliojančiomis krūvas zombių į reikiamas vietas, kur jie akimirksniu sunaikinami.

Deja, kovos iliuziją galutinai sugriauna tai, kad net baisiausi priešai yra visiškai buki. Kiekvienas tiesiog lekia į Tave su paruoštu ginklu, kol krenta negyvas. Bosai elgiasi lygiai taip pat, skiriasi tik tiek, kiek turi sveikatos, ar yra ginkluoti specialiomis atakomis ir kaip kovoja būdami grupėse. Kai kurie demonai moka pridengti skydais kitus, todėl pirmiausia nukauk šiuos. Viena zombių rūšis geba iškviesti begalinį savo rūšies padarų kiekį, taigi jis turi tapti pagrindiniu taikiniu. Kovos su bosais, nors ir sudėtingesnės, vis vien nuobodžios: tiesiog traukies atgal ir šaudai iki mirties. Tavo arba jų.

> Tiesiog traukies atgal ir šaudai iki mirties. Tavo arba jų.

Svarbiausias klausimas yra toks: kiek šios klaidos Tau rūpės?

Kalbu rimtai. Jei imsies žaisti *Hellgate* ir tikėsies palyginti jį su šiuolaikinėmis šaudyklėmis, tuomet taip, labai nusivilsi. Tačiau jei labiau mėgsti *Diablo*, *Guild Wars* ar *World of Warcraft*, situacija visai kitokia. Skaityk atidžiau.

Hellgate London yra tarsi traškus sumuštinis: lengvai virškinamas ir be galo apetitiškas.

Toks pavyzdėlis. Man žaidžiant stebėjo kolega — toks pats gerų RPG sistemų mėgėjas, ieškantis suktų būdų jas išnaudoti. Jau gerą valandą beveik nejudėjau, tik vis giliau

PO ŽEME, VIRŠ ŽEMĖS

Pažintis su Hellgate asmenybėmis

Postapokalipitniame Londone gausu įdomių veikėjų.


1

Murmur — paslaptingas dabita. Nuolat veblena apie keistą „*Fawke* prietaisą" — plazminę bombą, galinčią uždaryti pragaro plyšius. Dėvi kaklaraiščius.


2

Aldous — visai pakvaišęs vyrukas. Liguistai siekia užkrėsti karius demoniškomis jėgomis, galbūt sukeldamas pasaulio pabaigą. Dar kartą.


3

Brandon — vadovauja *Hellgate Covent Garden* metro stočių valdymo centrui. Turi raktus nuo įvairių reikiamų teritorijų.

ISSKAIDYTA

„Štai kur vyksta magija“

ĮRANKIAI Standartinė įranga misijai yra vaistinėlės ir manos baterijos, tačiau verta pasiimti ir dešimtį identifikavimo įrankių. Rastus daiktus reikia nuskaityti prieš naudojant.

KONSTRUOK Negali dėvėti naujų šarvų? Nesikeik. Išmontuok jį ir pasilik dalis. Iš jų bazėje galėsi sukonstruoti naujus ginklus ar šarvus.

DAŽAI Puiki idėja leidžia išvengti šarvų stilių makalynės: kiekvienas daiktas gali tapti dominuojančiu. Tuomet likusieji drabužiai automatiškai prisitaikys prie jo išvaizdos.

VIDUTINIŠKAI RETI *Hellgate* daiktai gali būti standartiniai, reti, epiniai ar legendiniai. Man pasisekė — jau pasiekęs 12-tą lygį, gavau legendinį šautuvą ir prie jo derantį diržą.

VELNIŠKAS Geltonas stulpelis nurodo Tavo skydą — neprarasi sveikatos, kol velniai ir zombiai jo neištuštins.

lindau į savo kėdę. Tai, ką matė, jam įspūdžio nepaliko. „Kam tos sproginėjančios statinės? Tai nelabai įdomu, ar ne? Koks bjaurus monstras. Ar čia turėtų būti *Hyde* parkas? Atrodo tragiškai. O, kas čia?“

Ką tik pakilo mano herojaus lygis ir skirsčiau naujus įgūdžius. Kaskart žaidime pakilus lygiui, Tau bus duoti dviejų tipų taškai: vienas taškas — gebėjimams, penki — savybėms. Už pirmąjį galima įsigyti naujų puolimo galimybių ar pastiprinimų. Antrieji penki skiriami savybėms pagerinti. Skirk jas jėgai — ir darysi daugiau žalos. Skirk tikslumui — ir galingesniais taps šūviai.

Tačiau viskas nėra taip paprasta. Kiekvieno daikto naudojimas žaidime reikalauja tam tikro savybių taškų skaičiaus. Tarkime, norėdamas naudoti sunkų kardą, turėsi vien jam skirti 20 jėgos taškų. Jei iš viso turi tik apie 30 jėgos taškų ir nori pulti į kovą su kardais abejose rankose — neišdegs.

Kai tai aiškinau kolegai, jis pradėjo slinktis artyn.

„Įdomu. Galėčiau valandų valandas derinti šiuos parametrus“.

„Tu tik palauk, kol pamatysi gamybą“.

Įsiveržę demonai su savimi atsinešė gausybę magiškų daiktų. Galima paskęsti krūvose užburtų šarvų, spektrinių batų ar stulbinančių elektrinių šautuvų. Tačiau bėdos kyla bandant parsinešti juos namo. Geriau nereikalingus sudaužyti į dalis kovos lauke ir į bazę parsinešti tik naudingus elementus.

Kai kurie demonai moka pridengti skydais kitus, todėl pirmiausia nukauk šiuos.

Saugiose Londono metro stotyse iš šio sudaužyto grobio galima pagaminti naujus daiktus. Arba dėka jų patobulinti jau turimą įrangą. Arba panaudoti juos ginklų užkerėjimui. Tiesiog nueik prie artimiausios „nano-kalvės“ ir peržiūrėk sąrašą, kol surasi kažką tinkamo.

Rezultatas: malonus nuotykių ir krapštymosi prie įrangos ritmas. Kas minutę stabtelsi skerdynėse ir apžiūrėsi išmestus daiktus, lyginsi su turimais ir išmontuosi juos. Metro stotyse pulsi prie artimiausios „nano-kalvės“ ir pardavėjo įsigyti jų atpažinimo bei medicininės įrangos, baterijų. Toks ritmas gali visiškai Tave įtraukti.

Mane jis įtraukė.

Aš puikiai suvokiu *Hellgate* trūkumus. Žinau, kad šaudymas nėra malonus, o artima kova gėdinga. Tačiau ilgą laiką man tai visiškai nerūpėjo. ▶

HELLGATE LONDON



Klausimas: kur dingsta zombių drabužiai?



Po *Hellgate* įvykių, *Riverside* pakrantė prarado savo vertę. Nebėra upės.

▶ Įgūdžių tobulinimas ir pastovus galimybių gausėjimas mane „užkabino".

Visos gerosios ir blogosios *Hellgate* pusės išryškėja žaidžiant internete. Kovojant petys į petį su kitais žaidėjais, zombių minios tampa didžiulėmis bandomis, ir kiekviena klasė tampa išskirtine. Artimos kovos žaidėjai staigiai puola į pačią priešų krūvą, o šauliai ir magai laikosi atokiau. Tyrinėti Londoną kartu tampa daug įdomiau. Tačiau priemonių bendrauti žaidžiant internete ir stebėti savo komandos veiklą trūksta. Nėra grupės paieškos galimybės — teks pasikliauti draugų sąrašais ar rašyti pranešimus pokalbių kanaluose. Tai dar labai toli nuo tikrų MMO žaidimų, tokių kaip *World of Warcraft*.

Aš absoliučiai dievinu *World of Warcraft*, tačiau dievinu jį dėl didžiulio atviro pasaulio ir vietovių jausmo. Manau, jog jis per lėtai teikia naujos įrangos ir įgūdžių. Retai kada žaidėjams tenka iš tiesų apsispręsti, ką dėvėti ar kuo kovoti.

Gaunamas grobis yra puiki *Hellgate* savybė: jos dėka žaidimas iš pusėtinos veiksmo šaudyklės virsta manija. Šarvus, kelnes ir viską, ką dėvi, galima derinti. Kada kas kelias minutes skirstai įgūdžių taškus, tenka spręsti labai greitai. Kiekvienai dešimčiai nuolatinės kovos minučių tenka bent viena, skirta nuodugniam darbui su įranga, rasto grobio išmontavimui bei nuolatiniam inventoriaus balansavimui.

> Auksinis magiškų daiktų lietus.

Panašų šoką gali sukelti ir didžiulis kiekis nešiojamų daiktų. Čia monstrus žudai ne kas minutę, o kas sekundę. Ir kas trečias jų turi kokį nors daiktą. Bent jau išmes nedidelį kiekį grynųjų. Tai nepaprastas auksinis magiškų daiktų lietus.

Tiesa, kiekvieną rastą aprangos daiktą galima parinkti dominuojančiu arba derančiu prie dominuojančio. Todėl neatrodysi kaip klounas su skirtingų spalvų ir stilių apranga, kas dažniausiai nutinka RPG žaidimuose. Nuo pirmos akimirkos atrodysi žaviai. Pridėk dar galimybę pasirinkti spalvas ir atrodysi šauniai bei išskirtinai.

Hellgate London mane „užkabino" ir, manau, tas pats nutiks daugeliui kitų žaidėjų. Prie *Hellgate* galima labiau priprasti nei prie *World of Warcraft*: jis kone sukelia Pavlovo reakciją net labiausiai persisotinusiems RPG gerbėjams. Tačiau nepaisant žavėjimosi jo vaidmenų sistemomis, negaliu perlipti per klibantį *Hellgate* branduolį. Turbūt tokia Pavlovo reakcija. Skanu, saldu, tačiau, galiausiai, tuščia ir tesudaryta iš oro. ✖

INTERNETAS 6,66

Vienam ar su kitais?

Ar verta registruotis *Hellgate* žaidimui internete?

***Hellgate* galima žaisti vienam arba internete su draugais ir vykdyti tas pačias misijas. Istorija, išmetami daiktai ir vietovės liks tos pačios abiem atvejais. Žaidimas internete nemokamas, tačiau galima papildomai sumokėti (35 Lt per mėnesį) už naujus lygius bei įgūdžius. Patariame iškart nepulti mokėti šio mokesčio, kol nepamatei, ką *Flagship* siūlo. Kompanija turi paskelbti, ką tiksliai gausi už papildomą mokestį (be galimybių formuoti gildijas, bankus ir techninę pagalbą visą parą). Jei turi spartų interneto ryšį — tiesiog nėra priežasties nepažaisti internete. Tiesa, vieno žaidėjo režimui sukurtų veikėjų negalima perkelti į žaidimą internete ir atvirkščiai.**

PC GAMER Ne toks puikus RPG, kokio tikėjomės

TAI YRA › Kapok ir pjaustyk › Šaudyk ir grobk › Kerėk ir vok

TAI NĖRA › RPG klasika › Puiki šaudyklė › Tinkamas kompromisas

Velniškas

73%

■ **Data** Lapkričio 2 d. ■ **Leidėjas** EA ■ **Kūrėjas** Flagship ■ **Jie sako** 1,8 GHz, 1 GB RAM, 128 MB DX9 vaizdo plokštė ■ **Mes sakome** 3 GHz, 2 GB RAM, 256 MB vaizdo plokštė ■ **Multiplayer** Masinis, papildomas ■ **Svetainė** www.hellgatelondon.com ■ **Bendruomenė** www.hellgateguru.com ■ **Įtaka** *Diablo, London's Burning* ■ **Alternatyva** *WoW*